WIE IM HIMMEL

EIN LEITFADEN ZUR KUNST DER INTERPLANETAREN FLIEGEREI

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

"WIE IM HIMMEL"

EIN LEITFADEN ZUR KUNST DER INTERPLANETAREN FLIEGEREI

VON ROY F. DIESEL

INHALTSVERZEICHNIS

FLIEGERISCHE GRUNDLAGEN

Wenn Sie sich dieses Fliegerhandbuch gekauft haben, oder es Ihnen gegeben wurde, dann haben Sie keine Ahnung, was Sie mit einem Raumschiff anfangen sollen. Vielleicht haben Sie auch alles vergessen, falls Sie jemals etwas darüber wußten. Sowas passiert schneller, als man denkt. Ich hätte wahrscheinlich schon längst meinen Kopf irgendwo vergessen, wenn er nicht chirurgisch durch magnetische Klemmen gesichert worden wäre. Wie auch immer, es wird nicht lange dauern, Sie auf den richtigen Kurs zu bringen. Ich werde Sie auf eine atemberaubende Tour durch den bekannten Teil des Universums mitnehmen und Ihnen beibringen, was Sie dort erwartet. Sobald wir die Raumstraßen kreuzen, werden Sie mit dem Fliegen beginnen. Nach meiner Überzeugung sind eigene Erfahrungen durch keinen Lehrer zu ersetzen. Nun, mal abgesehen von Miss Chaquitta an der Grundschule von Destinas, aber das ist eine andere Geschichte.

STARTEN UND FLUGORIENTIERUNG

Wie Sie wahrscheinlich bereits wissen, werden dieser Tage alle Raumschiffe automatisch von der örtlichen Planetenkontrolle in die jeweilige Atmosphäre hineingezogen und herauskatapultiert. Diese Maßnahme ist hauptsächlich darauf zurückzuführen, daß in der Vergangenheit durch inkompetente Piloten eine ungeheure Zahl von Bruchlandungen und Fehlstarts verursacht wurde. Sie können die Ausgänge, Personen und Kabinen in allen interaktiven Bereichen anwählen, indem Sie die rechte Maustaste drücken. Sobald Sie die Zollabfertigung verlassen, ist Entspannung angesagt - der Start erfolgt vollautomatisch.

Okay, das war der einfache Teil - jetzt können wir mit den Grundlagen der Flugorientierung beginnen. Nach den Vibrationen beim Abheben ist damit zu rechnen, daß Ihre Steuerung kalibriert werden muß. Aktivieren Sie dazu mit **Alt O** den Optionenbildschirm, wählen Sie das gewünschte Steuerungsgerät, und kalibrieren Sie es mit den Optionen am unteren Bildschirmrand.

Auswählen/Kalibrieren eines Joysticks oder der Maus

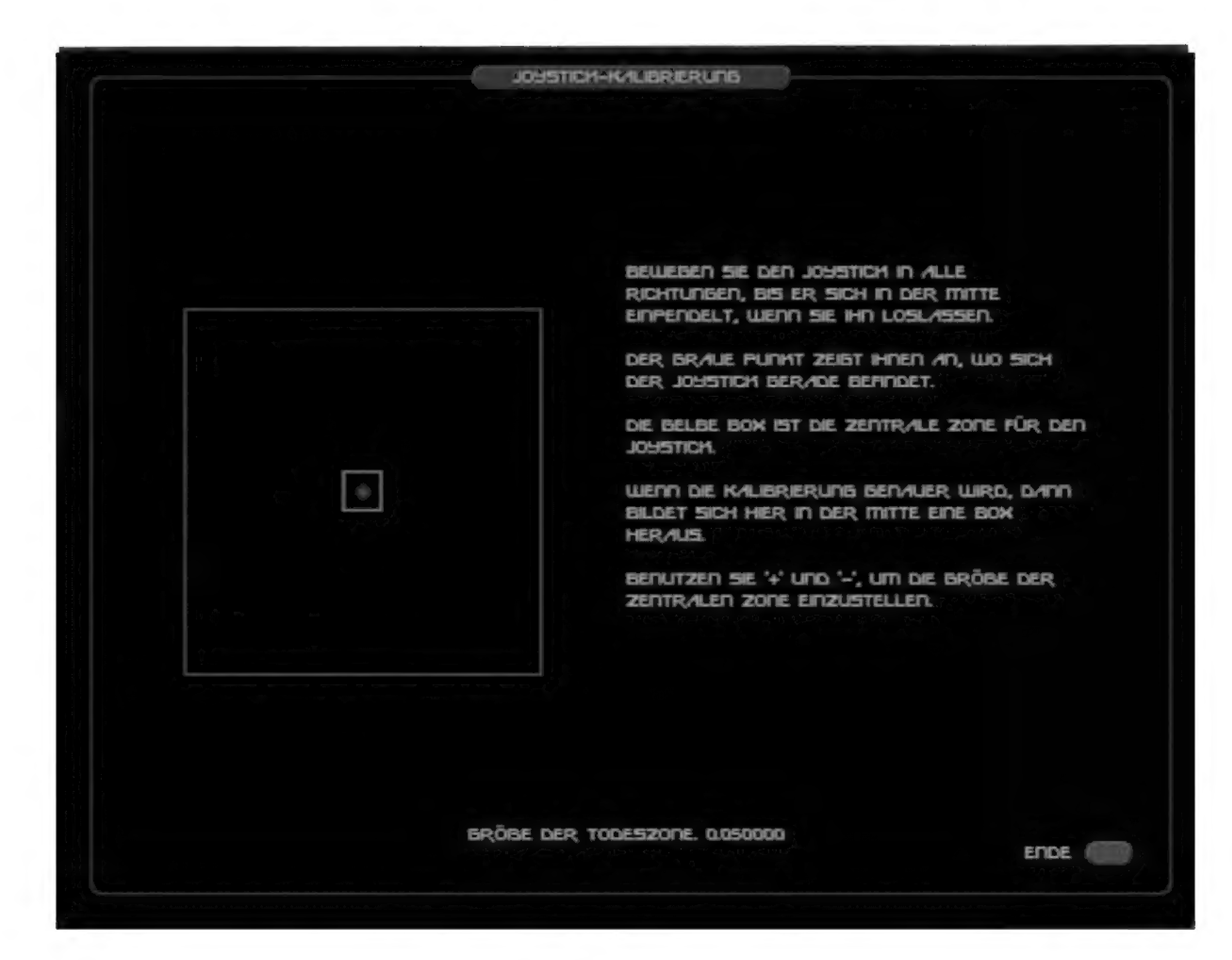
1. Drücken Sie **Alt O**, um den Optionenbildschirm aufzurufen.
2. Wählen Sie entweder JOYSTICK, JOYSTICK- UND SCHUB-FLUGSTEUERUNG oder MAUS.
3. Wählen Sie die entsprechende Option KALIBRIERUNG am unteren Bildschirmrand.
4. Befolgen Sie die Kalibrierungsanweisungen auf der rechten Seite.
5. Klicken Sie auf ENDE, um die Kalibrierung abzuspeichern und zum Optionenbildschirm zurückzukehren.



Der Weltraumhafenzoll, Hermes



Bildschirm Abflug



Bildschirm Joystickkalibrierung

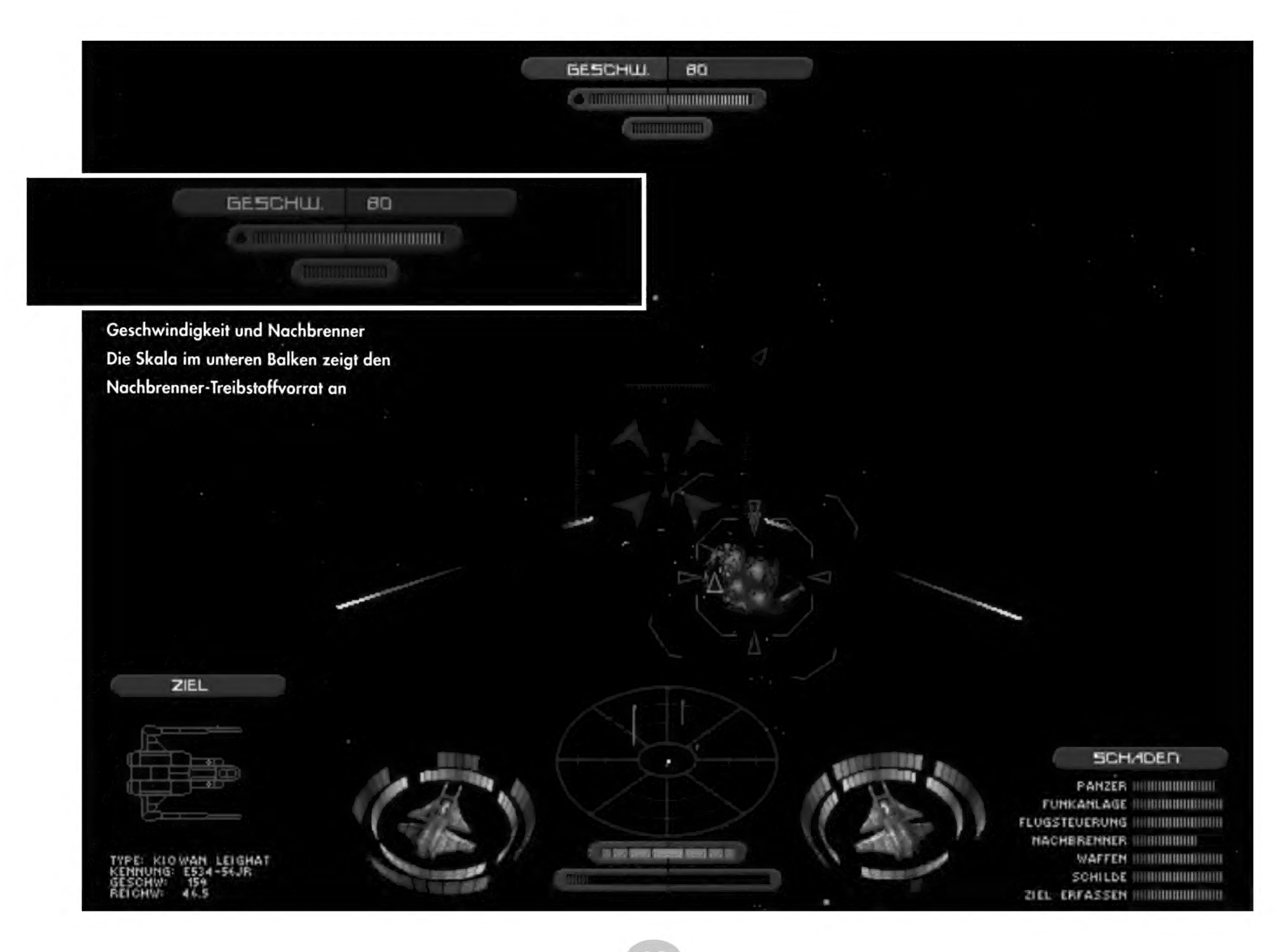
Alles in Ordnung? Kehren Sie zur Cockpitsicht zurück, greifen Sie den Steuerknüppel (oder die Maus, wenn Ihnen das mehr liegt), und bewegen Sie ihn (sie) in alle Richtungen. Beachten Sie dabei, wie sich die Sternenfelder relativ zu Ihrem Raumschiff bewegen. Es ist ganz einfach: Ziehen Sie nach hinten, um die Nase anzuheben, hart nach links, um in Querlage zu gehen und nach links zu fliegen, usw. - dazu muß man wirklich nicht studiert haben. Es gibt jedoch eine Alternative. Für Piloten mit einem umgekehrten Raumempfinden läßt sich die Flugorientierung über den Optionenbildschirm invertieren. Dadurch wird die Nase angehoben, wenn man den Steuerknüppel nach vorne drückt, und abgesenkt, wenn man ihn nach hinten zieht. Sofern Ihr Steuerknüppel mit einem zweiten Knopf ausgestattet ist, können Sie ihn beim Nach-Links- oder Nach-Rechts-Drücken niederhalten, um zu gieren und eine Rolle auszuführen.

So, jetzt wissen Sie also, wie man auf einem crianischen Pfennigstück wendet. Das ist schön und gut, aber damit alleine kommen Sie ohne ein wenig Vorwärtsschub nirgendwo hin. Die Steuerung der Haupttriebwerke ist derart einfach, daß sogar ein Dreijähriger sie begreift. Leider sind drei Jahre alte Piloten eine rare (und illegale) Spezies, also werden Sie wohl den Job übernehmen müssen. Die grundlegenden Steuerungselemente werden wie folgt bedient:

+	Geschwindigkeit erhöhen
-	Geschwindigkeit verringern
]	Geschwindigkeit auf Maximum
[	Geschwindigkeit auf Null
TAB	Nachbrenner, solange gedrückt

Wenn Sie über eine Schub-Flugsteuerung (Throttle) verfügen, können Sie damit auf Maximalgeschwindigkeit beschleunigen oder auf Null abbremsen. Die Tastatureinstellungen werden dadurch aufgehoben. Der Nachbrenner wird jedoch weiterhin über die TAB-Taste zu- und abgeschaltet.

Auch wenn Ihre Triebwerke über genügend Treibstoff verfügen, um Sie ans Ziel zu bringen, dürfen Sie nicht vergessen, daß die Nachbrenner durstiger sind als ein bexanisches Wüstenkamel mit leerem Höcker. Vermeiden Sie es also, im All "liegenzubleiben", denn Ihr Treibstoffvorrat hält nicht ewig (obwohl bei jeder Landung nachgetankt wird). Für Geschwindigkeitsfanatiker gibt es einen heißen Tip: Sie können einen Nachbrenner-Booster erstehen, um die bei eingeschaltetem Nachbrenner erzielte Höchstgeschwindigkeit zu steigern.



Geschwindigkeit und Nachbrenner
Die Skala im unteren Balken zeigt den Nachbrenner-Treibstoffvorrat an

NAVIGATION

Jetzt sind Sie also mit den Grundlagen der Steuerung vertraut. Um allerdings im Tri-System herumzukommen, müssen Sie Ihrem Navigationscomputer mit Hilfe der Navigationskarte zeigen, wo er Sie hinbringen soll. Drücken Sie dazu **Alt N**. Die Karte zeigt das Tri-System mit seinen Haupt- und Nebenplaneten, Nav-Punkten und Weltraumstationen. Das Tri-System ist in einzelne Raumbereiche aufgeteilt, die durch "Sprung"-Strecken verbunden sind. Diese Zonen sind mit im Raum schwebenden Nav-Bojen, auch "Punkte" genannt, markiert. Um irgendwo hinzukommen müssen Sie zwischen diesen Nav-Punkten Sprünge ausführen. Ihre Position wird durch eine rote Markierung angezeigt. Sie können die Navigationskarte rotieren, indem Sie den Cursor bei niedergedrückter rechter Maustaste über den Bildschirm ziehen oder die Taste **R** drücken.

Um einen Zielpunkt auszuwählen, klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an oder drücken Sie die Taste **F**, geben Sie dann den Namen oder die Nummer des Ortes ein und drücken Sie **ENTER/RETURN**. Sie werden feststellen, daß ein Ziel manchmal bereits durch die Eingabe der ersten Buchstaben gefunden wird. Mit **HE** erhalten Sie beispielsweise Hermes, während **HEP** Hephaestus ergibt. Der Name des Bestimmungsortes wird in der unteren linken Bildschirmecke angezeigt.

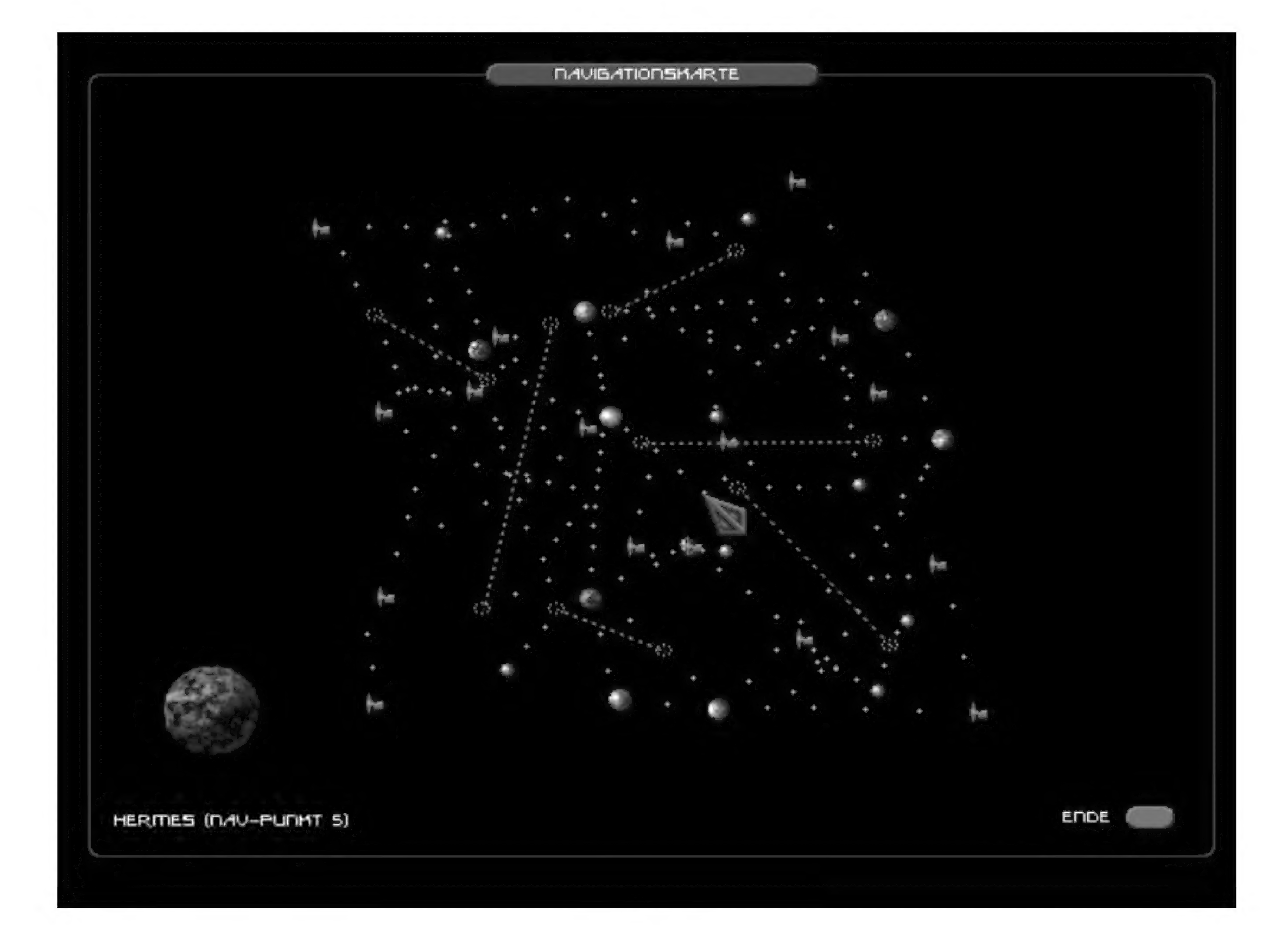
Wenn Sie ein Ziel ausgesucht haben, wird die Route berechnet und als eine rote Linie angezeigt. Im unteren linken Bildschirmbereich wird die Streckenlänge als Anzahl der nötigen Sprünge angegeben. Sie können durch Benutzung der Systemsprungtore, die als gepunktete Ringe hervorgehoben und durch gelbe Linien verbunden sind, die Reisegeschwindigkeit erhöhen. Für die Nutzung dieser Sprungvariante wird Ihnen eine Gebühr berechnet. Wenn Sie eine wertvolle Ladung transportieren, ist dies ein guter Weg, räuberischen Piraten aus dem Weg zu gehen. Denken Sie daran, daß der Navigationscomputer, wenn Sie ein Ziel bestimmt haben, ausschließlich anhand der Nav-Punkte die kürzeste Route berechnet. Sie müssen also selber beurteilen, ob die Nutzung der Systemsprünge für Sie von Vorteil ist.

Auswahl eines Bestimmungsortes auf der Navigationskarte

1. Drücken Sie **Alt N**, um die Navigationskarte aufzurufen.
2. Beachten Sie die Position Ihres Raumschiffs (rote Markierung), und klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Zielpunkt.
3. Alternativ können Sie auch **F** drücken, den Namen oder die Nummer des Bestimmungsortes eingeben und mit **ENTER/RETURN** bestätigen.
4. Drücken Sie ENDE, und der Weltraum hat Sie wieder.

Zusätzliche Bedienungstasten für die Navigationskarte

-	Wegzoomen	**1**	Planeten an/aus
+	Heranzoomen	**2**	Nav-Punkte an/aus
R	Rotieren der Navigationskarte	**3**	Nummern der Nav-Punkte an/aus (Die Nummern erscheinen nur, wenn die Nav-Punkte angezeigt werden.)
C	Karte zentrieren	**4**	Weltraumstationen an/aus


NAVIGATIONSKARTE
HERMES (NAV-PUNKT 5)
ENDE

Reparaturstationen tragen das Kürzel RS vor ihrem Namen. Ausrüstungsstationen erkennt man am Präfix ES, Handelsstationen an einem CS und Superstationen an einem SS vor ihrem Namen.

REISEN IM WELTRAUM

Mal angenommen, Sie haben eine kurze einfache Route mit einer Gesamtlänge von, sagen wir, fünf Sprüngen geplant, und es kann losgehen. Halten Sie Ausschau nach dem kleinsten Balken in der oberen Bildschirmmitte, dem dritten von oben. Wenn Ihre lokale Weltraumzone frei von feindlichen Schiffen ist, leuchtet dieser Balken grün und Sie können durch Drücken von **J** zum nächsten Punkt auf Ihrer Route springen. Falls der Balken rot ist, befinden sich Feinde in der Umgebung, die Sie zuerst eliminieren müssen, damit Sie den Sprung sicher ausführen können. Während Ihre Sprungtriebwerke warmlaufen, sind Sie eine leichte Beute (aber ich schweife zu weit aus, wir behandeln das Thema Schiffsverteidigung später). Sollten Sie aus irgendeinem Grund nicht in der Lage sein, die zuvor beschriebenen Gegner auszuschalten, dann bleibt Ihnen noch die Möglichkeit, in die entgegengesetzte Richtung zu fliegen, bis Sie in sicherer Entfernung für einen Sprung sind. Wie weit das ist, hängt von der Größe der Raumzone ab, in der Sie sich gerade befinden. Nehmen wir also an, Sie haben grünes Licht. Drücken Sie **J**, um den Sprung durchzuführen, und fühlen Sie, wie sämtliche Partikel Ihres Körpers durch das rauhe Gewebe Ihrer Unterkleidung gesiebt werden, während Sie mit einer irrsinnigen Geschwindigkeit durch die unvorstellbaren Weiten des Weltalls katapultiert werden. Sobald Sie am nächsten Punkt Ihrer Route auftauchen, zeigt der Sprungbalken einen der folgenden Zustände an:

1. In ein sattes Grün übergehendes Orange - Alles bereit für einen weiteren Sprung.
2. Rot mit steigender Intensität - Sie müssen zuerst alle Feinde in der lokalen Raumzone vernichten, bevor Sie einen erneuten Sprung wagen können.
3. Orange mit steigender Intensität - Sie sind an Ihrem Bestimmungsort angekommen.

Sprünge zwischen Nav-Punkten

1. Wählen Sie ein Ziel und die zugehörige Route auf Ihrer Navigationskarte, und wechseln Sie dann mit ENDE zurück ins All.
2. Wenn Ihr Sprungbalken (der dritte von der oberen Bildschirmmitte aus) grün ist, drücken Sie **J**, um den Sprung einzuleiten.
3. Falls der Balken rot ist, müssen Sie vor dem Sprung zuerst alle feindlichen Raumschiffe in der Umgebung zerstören.
4. Setzen Sie die Sprünge fort, bis Sie Ihren Bestimmungsort erreichen. Der Sprungbalken leuchtet nun Orange.

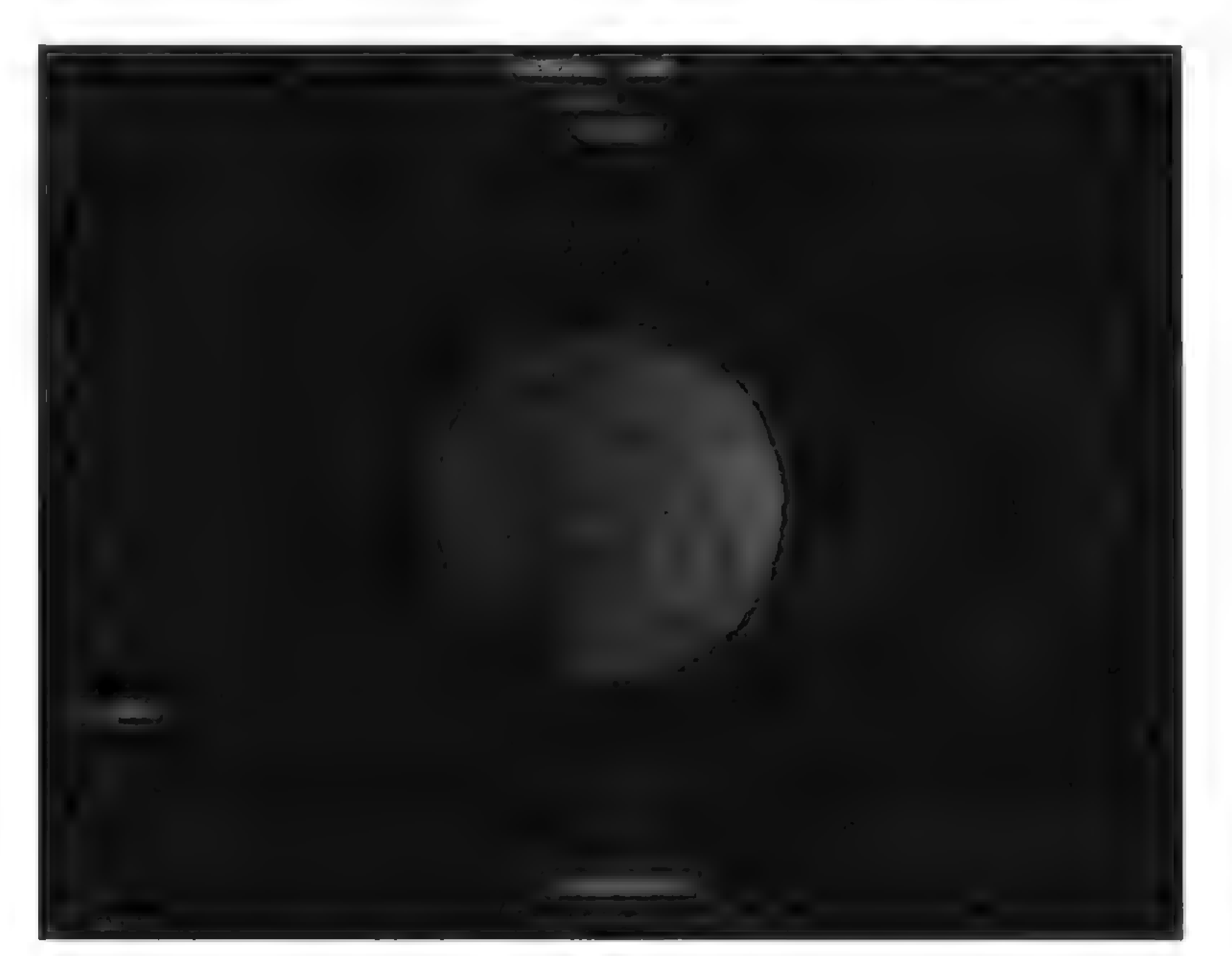
Benutzung von Systemsprungtoren

1. Wählen Sie auf Ihrer Navigationskarte das Sprungtor, das Sie benutzen wollen.
2. Begeben Sie sich zu diesem Sprungtor.
3. Fliegen Sie durch die Mitte des Torringes, um den Systemsprung einzuleiten.
4. Wenn Sie auf der anderen Seite des Sprunges herauskommen, rufen Sie erneut Ihre Navigationskarte auf, um Ihr nächstes Ziel zu bestimmen.

Hinweis: Falls Sie nicht über genügend Mittel zum Begleichen der Gebühr verfügen, prallen Sie am Kraftfeld des Tores ab und beschädigen dadurch Ihr Schiff.


Sprungbalken rot - Gegner in der Umgebung


Sprungbalken grün - Bereit zum Sprung


Sprungbalken orange - Bestimmungsort erreicht

LANDUNG AUF EINEM PLANETEN ODER EINER STATION

Wenn Sie den Zielsucher in der Mitte Ihres Bildschirms betrachten, werden Sie feststellen, daß er von einem kleinen blauen Dreieck umkreist wird. Dieses zeigt die Richtung zum nächstliegenden Planeten, Nav-Punkt, Weltraumstation usw. an und hilft Ihnen, daß Objekt ins Blickfeld zu rücken. Sofern es sich um einen Planeten handelt, auf dem Sie landen wollen, fliegen Sie direkt darauf zu und öffnen Sie durch Drücken von **C** Ihr Funkanlage-Fenster auf dem HUD. Warten Sie, bis die Planetenkontrolle als ein offener Kanal erscheint. Wählen Sie diesen mit der entsprechenden Zifferntaste über die Tastatur aus, und bitten Sie dann ebenfalls mit der passenden Zifferntaste über die Tastatur um Landeerlaubnis. Die Genehmigung wird Ihnen daraufhin erteilt. Nun können Sie sich zurücklehnen und die fabelhafte Aussicht bei einer automatischen Landung auf irgendeinem der acht Hauptplaneten genießen. Falls Sie keinen Funkkontakt aufnehmen und einfach weiterfliegen, verglühen Sie in der Atmosphäre.

Wenn es sich um eine Weltraumstation handelt, verfahren Sie auf gleiche Weise wie bei einem Planeten. Diesmal bitten Sie jedoch darum, andocken zu dürfen. Wenn Sie tatenlos weiterfliegen, kollidieren Sie mit der gepanzerten Hülle der Station und prallen von ihr ab, wodurch Ihrem Schiff beträchtlicher Schaden zugefügt und der Pilot der Station in Rage gebracht wird. Und wenn wir schon einmal beim Thema Kollisionen sind, vermeiden Sie es, bei hoher Geschwindigkeit mit Navigationsbojen zusammenzustoßen. So etwas kann fatale Folgen haben.

Landen und Andocken

1. Fliegen Sie zu dem Planeten oder der Anlage, auf der Sie landen oder andocken wollen.
2. Drücken Sie **C**, um das Funkanlage-Fenster zu öffnen. Sobald Sie in Reichweite sind, können Sie Ihr Ziel mit der entsprechenden zifferntaste auswählen.
3. Ebenfalls mit einer Zifferntaste wählen Sie eine Nachricht aus, z.B. "Landeerlaubnis".
4. Wenn Ihnen Landeerlaubnis erteilt wird, fliegen Sie weiter zu Ihrem Ziel.

So, das wär' soweit alles dazu, wie Sie herumkommen. Allerdings, weil das Tri-System nunmal ein unsicherer Ort ist, empfehle ich Ihnen weiterzulesen.



RADAR

Der Radar arbeitet in zwei Modi, zwischen denen Sie mit **Alt R** umschalten können.

Modus 1: Himmelsförmig (Elliptisch)

Alles, was Sie darauf erkennen können, repräsentiert ein Objekt im Weltall. Ich stelle mir den Radar immer gerne als eine riesige transparente Scheibe vor, in deren Mitte sich das eigene Schiff befindet. Wenn ein Objekt sich auf der gleichen Ebene wie die Scheibe befindet, erscheint es als ein kleiner Punkt. Befindet es sich oberhalb der Scheibe, dann ist eine Linie unter dem Punkt zu erkennen - je länger diese Linie ist, desto höher liegt das Objekt. Verläuft die Linie oberhalb des Punktes, dann befindet sich das Objekt unterhalb der Platte, was auch an der etwas dunkleren Farbe zu erkennen ist. Selbstverständlich ist ein Objekt um so näher an Ihrer Position, je geringer der Abstand zur Mitte des Kreises ist. Falls das Objekt sich am äußeren Rand der Scheibe befindet, müssen Sie in seine Richtung beschleunigen, um den Kampf aufzunehmen und es dadurch direkt vor die Nase Ihres Raumschiffs bringen.

Mode 2: Patriarchalisch (Kreisförmig)

Diese ältere Methode der Beobachtung der Weltraumumgebung wird von einigen der betagten Piloten im Tri-System favorisiert. Der Kreis ist in sechs Sektoren eingeteilt, wobei jedes Objekt wiederum als ein farbiger Punkt wiedergegeben wird. Der äußere Ring zeigt die Position von Raumschiffen hinter Ihnen, der innere Kreis Schiffe vor Ihnen und die vier mittleren Quadranten Schiffe auf den Längsseiten, über oder unter Ihnen an. Um ein Ziel ins Sichtfeld zu bringen, müssen Sie den zugehörigen Punkt ausfindig machen und Ihr Schiff so manövrieren, daß der Punkt zum Mittelpunkt des inneren Kreises wandert. Das Ziel befindet sich dann direkt vor Ihnen, womit wir eine nette Überleitung zum nächsten Thema hätten.

Ach ja, in beiden Modi läßt sich die Reichweite des Radars, die als Balken direkt unter dem Radar angezeigt wird, durch Drücken von **E** variieren. Sämtliche orange-farbenen Balken = größter Radius, ein orange-farbener Balken = kleinster Radius.

Die verschiedenen Punkte sind farbkodiert, damit sie leicht voneinander zu unterscheiden sind:

Rot = Piraten und Clan

Grün = Militär

Blau = Neutral

Grau = Stationen und Anlagen

Gelb = Raketen, Trümmer und Behälter

Weiß = Aktuelles Ziel


Elliptischer Radar
Die Skala im unteren Balken zeigt die
geringste Radarreichweite an
Kreisförmiger Radar
Die Skala im unteren Balken zeigt die
größte Radarreichweite an

ZIELERFASSUNG

Im All müssen Sie Schiffe oder Objekte als Ziel erfassen, um sie zu identifizieren, mit ihnen Kontakt aufzunehmen oder sie zu zerstören. (Sie können Planeten oder Anlagen, wie z. B. Raumstationen, nicht als Ziel erfassen - es reicht, sich anzunähern, um Kontakt aufzunehmen). Zur Auswahl eines Ziels drücken Sie **A**, wodurch auch das Zielidentifizierung-Fenster unten links auf dem Bildschirm aufgerufen wird, sofern es nicht bereits geöffnet ist. In diesem Fenster finden Sie alle verfügbaren Informationen über das Ziel zusammen mit einem entsprechend der Radaranzeige farbkodierten Bild des Objekts. *Überprüfen Sie diese Informationen sorgfältig, da Sie dadurch unter Umständen vor den düsteren Machenschaften eines auf den ersten Blick harmlosen Schiffes gewarnt werden.* Sie müssen sich natürlich bis auf vier Längen einem Raumschiff oder Objekt nähern, um es scannen zu können.

Mit **A** und **Z** scannen Sie rückwärts und vorwärts durch die Objekte in Ihrem Einzugsbereich, wobei jedes nacheinander als Ziel erfaßt wird. Sobald es anvisiert ist, wird das jeweilige Objekt mit einem Zielring eingekreist. Falls es sich außerhalb des Sichtfeldes befindet, wird seine Richtung durch einen beweglichen Pfeil angezeigt, der sich um den Zielsucher dreht. Der Zielring und -Pfeil sind golden, wenn sich das Ziel außerhalb der Reichweite des Standard-Strahlenlasers aufhält, und rot, sobald es in Reichweite ist.

Indem Sie **Q** oder den zweiten Joystickknopf drücken, visieren Sie jedes beliebige Objekt in einem Winkel von 10 Grad des vorderen Fadenkreuzbogens an.

Um das nächstliegende feindliche Ziel zu erfassen, drücken Sie **W**.

Mit **S** wählen Sie das nächste wohlgesonnene Ziel an.

Sei es, weil Sie ein Experte oder einfach nur ein dummer Pilot sind, mit **Alt T** können Sie die Zielerfassung abschalten. Das Fadenkreuz bleibt bestehen, aber Sie keine Ziele mehr identifizieren oder mit einer Lenkrakete anvisieren.

Wenn Sie ein Ziel abspeichern möchten, um schnell darauf zurückgreifen zu können, drücken Sie zusammen mit **SHIFT** eine der Zifferntasten **0 - 9**.

Zum Aufrufen eines solchen Ziels, vorausgesetzt es existiert noch und ist in Reichweite, drücken Sie eine der Zifferntasten **0 - 9**.

Zu guter Letzt können Sie mit **X** Ihre Geschwindigkeit derjenigen Ihres Ziels angleichen.

Erfassen und Abspeichern eines Objektes

1. Mit **A** öffnen Sie das Ziel-Fenster.
2. Wählen Sie Ihr Ziel aus, indem Sie mit den Tasten **A** und **Z** durch die Objekte in Ihrem Einzugsbereich schalten.
3. Drücken Sie eine der Zahlentasten **0 - 9** zusammen mit **SHIFT**. Das Ziel ist nun unter der jeweiligen Nummer gespeichert.
4. Um ein gespeichertes Ziel erneut aufzurufen, drücken Sie eine der Zahlentasten **0 - 9**.


Zielidentifizierung-Fenster

GESCHÜTZE UND LASER

Öffnen Sie mit **G** das Geschütze-Fenster auf dem HUD. Nun können Sie sehen, welche Geschütze und Laser einsetzbar sind. Sie können eine oder mehrere Waffen gleichzeitig abfeuern, nachdem Sie diese zuvor aktiviert haben. Drücken Sie dazu **H**, wodurch die kleinen grünen Zeiger zur gewünschten Waffe bewegt werden. Mit **N** schalten Sie diese an (rot) oder aus (grau). Wenn Sie **F** drücken, werden alle Waffen aktiviert und Sie verfügen über die maximale Feuerkraft. Ach ja, hab ich etwa vergessen zu erwähnen, das Sie die Dinger mit Ihrem Abzug (Feuerknopf) abfeuern? Falls Sie ein Schiff im Sichtbereich haben, das Sie vernichten wollen, schießen Sie einfach darauf. Nun ja, es ist nicht immer ganz so einfach.

Wissen Sie, obwohl man immer von Lasern spricht, ist das nicht ganz korrekt. Die Dinger schießen nicht mit Licht, sondern mit konzentrierten elektromagnetischen Energieblitzen. Und weil diese Blitze nicht aus Licht bestehen, bewegen Sie sich auch nicht mit Lichtgeschwindigkeit. Daraus ergibt sich, daß Sie sich vor einem beweglichen Objekt befinden müssen, um es treffen zu können. Ihr freundlicher Bordcomputer, Danni, schätzt für Sie die Position des gegnerischen Schiffes, wenn es von Ihren Lasern getroffen wird. Dieser Punkt wird durch das kleine orange-farbene Symbol angezeigt, das im Fadenkreuz umherwandert. Um eine hohe Trefferrate zu erzielen, müssen Sie auf diesen Punkt feuern.

Durch intensive Nutzung werden die Laser überhitzt, wodurch Sie nur noch sporadisch oder sogar gar nicht mehr feuern. Der Überhitzungsbalken befindet sich in der unteren Bildschirmmitte. Besorgen Sie sich eine Kühleinheit, um dieses Problem wenigstens teilweise in den Griff zu bekommen.


Fenster "Geschütze und Laser"

RAKETEN

Mit **M** öffnen Sie das Raketen-Fenster. Dort haben Sie die Möglichkeit, zu überprüfen, welche Raketen und Torpedos einsatzbereit sind. Sie können eine oder mehrere Waffen gleichzeitig abfeuern, nachdem Sie diese zuvor aktiviert haben. Drücken Sie dazu **H**, wodurch die kleinen grünen Zeiger zur gewünschten Waffe bewegt werden. Mit **N** schalten Sie diese an (rot) oder aus (grau). Wenn Sie Ihr Ziel lange genug im Sichtbereich halten, kann der Computer Ihre Raketen darauf ausrichten, was durch den sich schließenden Erfassungsring angezeigt wird. Sobald das Ziel erfaßt ist, starten Sie die Lenkrakete mit **ENTER/RETURN**. Der allgegenwärtige Danni leitet sie dann ins Ziel. Falls nötig können Sie mehrere Raketen gleichzeitig abfeuern.

Eine Rakete auf ein Objekt abfeuern

1. Drücken Sie **A**, um das Ziel-Fenster zu öffnen.
2. Wählen Sie mit Hilfe der Tasten **A** und **Z** Ihr Ziel aus.
3. Bringen Sie das Objekt in den Sichtbereich, damit Ihr Computer das Ziel für die Raketen erfassen kann.
4. Rufen Sie mit **M** das Raketen-Fenster auf.
5. Warten Sie, bis das Ziel erfaßt ist, und drücken Sie dann **ENTER/RETURN**, um die Rakete(n) abzufeuern.

MINEN UND TÄUSCHKÖRPER

Durch das Drücken der Taste **B** öffnen Sie das Minen-Fenster. Mit **H** wechseln Sie zwischen Minen und Täuschkörpern. Zum Auslösen drücken Sie **ENTF/BACKSPACE**. Die verbleibende Anzahl jedes Minentyps wird neben dem zugehörigen Icon angezeigt. Wenn Ihrem Schiff Raketen auf den Fersen sind, rate ich zum Einsatz von Täuschkörpern. Ein blinkendes Icon am oberen linken Bildschirmrand macht Sie auf angreifende Raketen aufmerksam.

STATUS DER SCHILDE UND PANZERUNG VON ZIELEN

So fern das Zielerfassungssystem in Betrieb ist, werden die Schildstärke und Panzerung des erfaßten Schiffes mit einem roten Schiff-Icon in der Mitte links vom Radar angezeigt. Wenn Sie Treffer landen, werden die Schilde (die äußere blaue Schicht) allmählich verringert. An dem Schiffsbild können Sie erkennen, wo Ihre Treffer einschlagen. Sobald Sie mit dem Schießen einhalten und keine Treffer mehr landen, können sich die Schilde regenerieren. Um die Schilde zu durchbrechen, müssen Sie unablässig feuern. Dann können Sie damit beginnen, die Panzerung (die gelbe innere Schicht) zu zerstören und schließlich das Schiff zu vernichten.


Raketen-Fenster
Fenster "Minen und Täuschkörper"
Zielschilde

IHRE SCHILDE UND PANZERUNG

Wenn ein anderes Schiff das Feuer auf Sie eröffnet oder Raketen auf Sie abfeuert, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie zum Gegenangriff übergehen oder mit vollem Nachbrennerschub die Flucht ergreifen wollen. Sobald Sie getroffen werden, werden Ihre eigenen Schilde mit einem blauen Schiffs-Icon in der Mitte rechts vom Radar angezeigt. In einer verzweifelten Lage kann es hilfreich sein, Ihr Schiff zu wenden, um den beschädigten Schilden Zeit zum Regenerieren zu geben, was mit einem eingebauten Schildgenerator-Verstärker schneller vor sich geht. Falls Sie mit einem anderen Raumschiff oder Objekt kollidieren, prallt es in geringem Abstand von Ihrer Schiffsoberfläche zurück. Bei diesem Effekt, der durch das Aufeinanderprallen der Schilde verursacht wird, geht viel Energie verloren. Sobald Ihre Panzerung Schaden nimmt, werden Sie registrieren, daß Fehlfunktionen bestimmter Ausrüstungsbestandteile auftreten, z.B. bei der Funkanlage oder Flugsteuerung. Wenn Sie eine Selbstreparatureinheit an Bord haben, besteht die Möglichkeit, diese Systeme wieder einsatzbereit zu bekommen. Um den Status der Systemschäden zu überwachen, öffnen Sie mit **D** das entsprechende Fenster am unteren rechten Bildschirmrand.

FUNKANLAGE

Das Sub-Theta-Radio ermöglicht es Ihnen unter anderem, Befehle an Frachtschiffe und Wingmen zu übermitteln, um Lande- oder Andockerlaubnis zu bitten und Feinde zu verhöhnen. Mit **C** öffnen Sie das Funkanlage-Fenster auf der linken Seite des HUD. Sofern jemand zu erreichen ist, haben Sie dort die Wahl zwischen verschiedenen Leuten, zu denen Sie Kontakt aufnehmen können. Treffen Sie Ihre Wahl mit den Zifferntasten, und bestimmen Sie auf dieselbe Weise, welche Nachricht Sie übermitteln wollen.

Kommunikation mit einem anderen Schiff

1. Drücken Sie **A**, um das Ziel-Fenster zu öffnen.
2. Wandern Sie mit den Tasten **A** und **Z** durch die Ziele.
3. Öffnen Sie mit **C** das Funkanlage-Fenster. Wählen Sie Ihr Ziel mit der entsprechenden Zifferntaste aus.
4. Ebenfalls mit einer zifferntaste wählen Sie eine Nachricht aus, beispielsweise “Wie ist Ihr Status?”


Funkanlage-Fenster
Ihre Schilde

KAMERAPERSPEKTIVEN

Manchmal ergibt sich die Antwort auf ein Problem aus einem Wechsel der Perspektive. Sie können verschiedene Funktionstasten drücken, um die Ansicht Ihres Schiffes oder des Sie umgebenen Weltalls zu variieren. Die Alternativen lauten:

F1 Sicht nach vorne (Frontansicht) - Die Sicht nach vorne aus Ihrem Cockpit inklusive Instrumente.

F2 Sicht nach links (Blick von links) - Die Sicht nach links von Ihrem Schiff aus.

F3 Sicht nach hinten (Rückansicht) - Die Sicht nach hinten von Ihrem Schiff aus.

F4 Sicht nach rechts (Blick von rechts) - Die Sicht nach rechts von Ihrem Schiff aus.

F5 Schiffsansicht (Bewegen Sie die Kamera mit Hilfe der Pfeiltasten, zoomen Sie mit den Tasten [und]) - Eine frei schwebende Kamera, die sich kreisförmig um Ihr Schiff herum bewegen läßt und ein Betrachten aus beliebigem Winkel ermöglicht.

F6 Außenkamera - Die Sicht durch eine freischwebende, aber ortsfeste Kamera, die direkt von der Vorderseite Ihres Schiffes aus nach vorne blickt.

F7 Zielansicht (Bewegen Sie die Kamera mit Hilfe der Pfeiltasten, zoomen Sie mit den Tasten [und]) - Eine freischwebende Kamera, die sich kreisförmig um das Zielobjekt herum bewegen läßt und ein Betrachten aus beliebigem Winkel ermöglicht.

F8 Verfolgerkamera - Eine freischwebende Kamera, die Ihrem Ziel folgt.

F9 Festinstallierte Kamera - Die Sicht durch eine Kamera an einem bestimmten, von Ihnen gewählten Ort im All in eine vorgegebene Richtung.

F10 Filmkamera (Filmqualität) - Eine Kamera, die automatisch dem Geschehen im All folgt und dabei ständig die Perspektiven wechselt.

EXTERNE BILDSCHIRME

OPTIONENBILDSCHIRM

Mit **Alt O** aktivieren Sie den internen Optionenbildschirm, wo Sie verschiedene Features zu- und abschalten können. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, Ihre Wahrnehmung des Weltalls und der Sie umgebenden Welt dem persönlichen Geschmack anzupassen. Hier finden Sie auch die Kalibrierungssysteme für Flugsteuerungsgeräte wie Ihren Steuerknüppel. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

Videoüberleitungen -	Schaltet die Videosequenzen bei Landungen und Transits an/aus
Animierte Überleitungen-	Schaltet die Animationen beim Hochladen des CCN und PAD an/aus
Globaler Sound -	Schaltet die allgemeine Soundwiedergabe an/aus
Planetenmusik -	Schaltet die Hintergrundmusik auf Planeten an/aus
Weltraummusik -	Schaltet die Weltraummusik an/aus
Kabine/PAD-Soundeffekte -	Schaltet Sound des CCN und PAD an/aus
Computerstimme -	Schaltet die Computerstimme an/aus
Triebwerkgeräusche -	Schaltet die Triebwerkgeräusche an/aus
Hoher Detaillevel -	Bestimmt den visuellen Detaillevel und die Bildrate (frame rate)
Joysticksteuerung -	Wählt einen Joystick für die Flugsteuerung aus
Joystick-/Schubsteuerung -	Wählt einen Joystick mit Schubkontrolle (Throttle) für die Flugsteuerung aus
Maussteuerung -	Wählt eine Maus für die Flugsteuerung aus
Orientierung des Flugmodells -	Invertiert die Flugsteuerung
Joystick kalibrieren-	Kalibrierung der Joysticksteuerung
Kalibrierung der Schubkontrolle	



HOTKEYS

Als eine Hilfe für alle Anfänger und Vergeßlichen, oder wenn Ihnen einfach nur einen Befehl nicht mehr einfällt, ruft **Alt H** diese Liste auf. Auf zwei Bildschirme verteilt werden hier alle Tastaturbefehle der Flugsteuerung aufgeführt. Den zweiten Bildschirm wählen Sie, indem Sie auf WEITER drücken.



ENDE

Mit **Alt X** verlassen Sie das Weltall. Sie kehren dann zum Hauptmenü zurück, wo Sie die Wahl haben zwischen NEUES SPIEL STARTEN, GESPEICHERTEN SPIELSTAND LADEN oder BEENDEN.

ELEKTRONISCHES LOGBUCH

Mit **Alt D** können Sie sämtliche Notizen abrufen, die Sie für sich selbst verfaßt haben, und Informationen über Ihren persönlichen Status bezüglich Missionen, Guthaben, Fracht usw. einholen. Das Logbuch nimmt fünf Einträge auf. Selbst wenn der erste leer ist, sollte man auch die weiteren Einträge durch Klicken auf NÄCHSTER LOGBUCHEINTRAG überprüfen.



Zielansicht

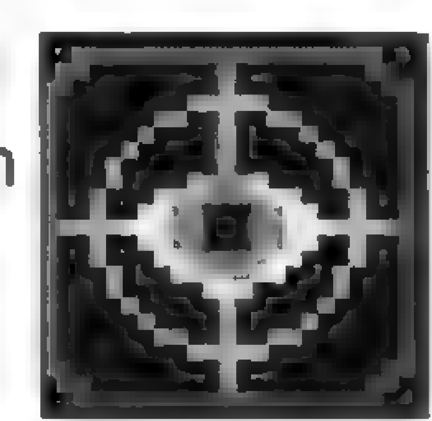


Schiffsansicht

SPEZIALAUSRÜSTUNG

Die folgende Ausrüstung ist bereits serienmäßig eingebaut, oder Sie können sie zur Aufrüstung Ihres Schiffes erwerben. Einiges davon erhalten Sie über das Kabinensystem, manches aber auch von bestimmten Personen und Organisationen, deren Bekanntschaft Sie machen werden.

BLINDFIRE

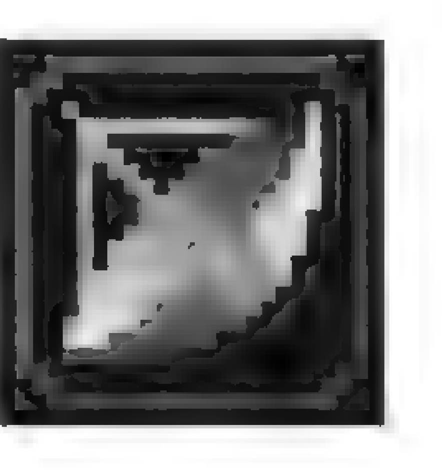


Erinnern Sie sich noch an das computergestützte Zielverfolgungssystem für Geschütze, das ich bereits erwähnte? Nun, diese zusätzliche Software sorgt dafür, daß Ihr Zielfinder rot wird, sobald Sie das Fadenkreuz genau genug ausgerichtet haben, um mit Ihren Geschützen treffen zu können. Dieses Feature ist absolut genial, wenn Sie versuchen, eine flinke Beute aufs Korn zu nehmen. Da dieses System nur für das Militär gedacht ist, müssen Sie sich schon mit jemandem anfreunden, der eine hohe Position in der CIS einnimmt, um es installieren zu können.

NUKE 'EM (ATOMSPRENGKOPF)

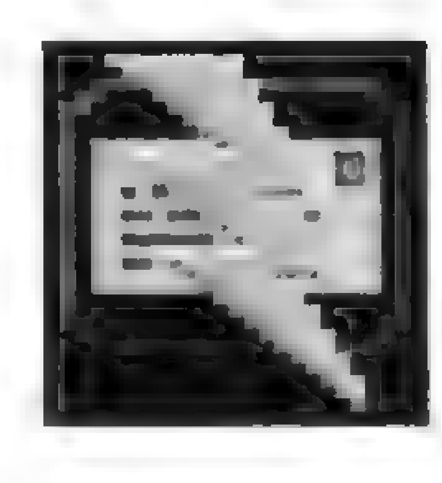
Diese grauenvolle Waffe erzeugt eine Druckwelle im der Umgebung Ihres Schiffes, die genug Zerstörungskraft besitzt, um alles in der Nähe, mit Ausnahme von unverwüstlichen Schlachtschiffen, zu zerstören. Der angerichtete Schaden ist um so größer, je näher sich ein Objekt am Epizentrum befindet, und nimmt mit zunehmender Entfernung ab. Die Waffe verfügt über einen kleinen synchronischen temporalen Warp-Generator, der Sie kurz vor der Detonation geringfügig zu einem Zeitpunkt nach der Detonation katapultiert und damit vor der Vernichtung rettet. Allerdings gilt dies nicht für Frachtschiffe oder Wingmen, die mit Ihnen fliegen. Für jeden in Ihrer Nähe wird dies der letzte und schlechteste Tag seines Lebens. Die Kampagne für Echtzeit sah in dieser Waffe eine Verletzung der meisten Zeitgesetze und versuchte, die Legalisierung zu verhindern, bis eines Tages rein zufällig eine verirrte "Nuke 'Em" während einer der jährlichen Generalversammlungen auf dem Hauptquartier der Vereinigung niederging. Durch **Alt S** wird diese monströse Waffe ausgelöst. Über das CCN-System kann sie beschafft werden.

SOS-NOTSIGNALEMPFÄNGER



Dieses Gerät stellt Ihr Sub-Theta-Radio auf die SOS-Frequenzen für Notfälle ein, wodurch Sie Notrufe empfangen können. Sie können es mit **O** an- und ausschalten. Für gewöhnlich ist eine Belohnung für Sie drin, wenn Sie sich dazu entschließen, eine Rettungsmission zu übernehmen. Wenn Sie jedoch unanständig reich oder einfach nur zu träge sind, dann wollen Sie diesen Kanal vielleicht abstellen.

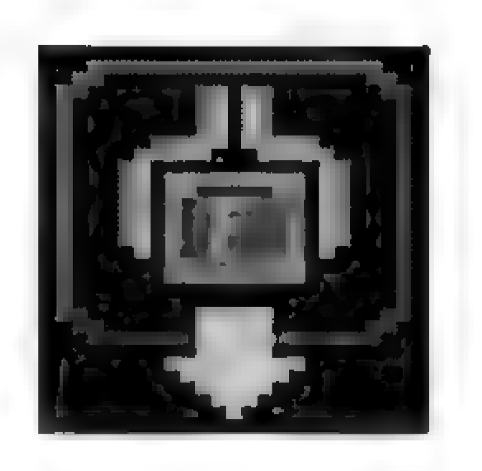
HEREINKOMMENDE MAIL



Im Verlauf eines Raumfluges ist es wahrscheinlich, daß Ihnen von jemandem eine Email übermittelt wird. Oft erhalten Sie auf diesem Wege wichtige Informationen oder Missionsangebote. Jede besonders wichtige Nachricht wird automatisch in Ihr elektronisches Logbuch eingetragen. Eine hereinkommende Email wird zusammen mit einem hörbaren Alarm durch ein Icon oben links auf dem Bildschirm angezeigt. Der Email-Bildschirm erscheint daraufhin automatisch und läßt sich mit Hilfe des ENDE-Buttons wieder schließen.

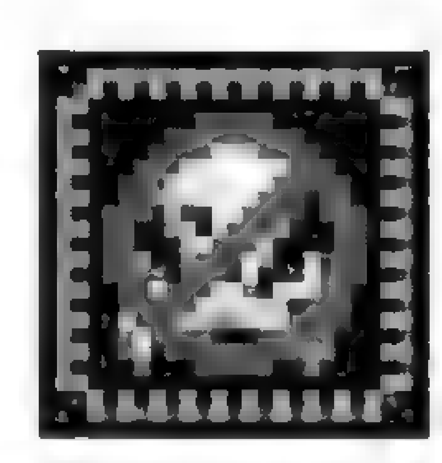

Optionenbildschirm

TRAKTORSTRAHL



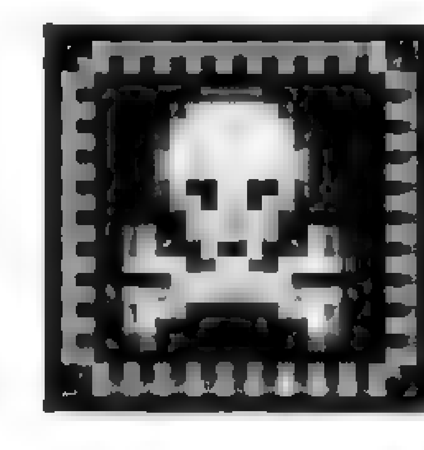
Manchmal wird es notwendig sein, daß Sie etwas ins Schlepptau nehmen oder an Bord Ihres Schiffes holen. Der Traktorstrahl ist genau das richtige Gerät für diese Aufgabe. Um ihn zu aktivieren, müssen Sie das Zielobjekt, egal ob Raumfahrer oder Rettungskapsel, erfassen, nah heranfliegen, die Geschwindigkeit auf Null senken und **T** drücken. Mit **Y** geben Sie das Objekt wieder frei.

SIGNALFILTER



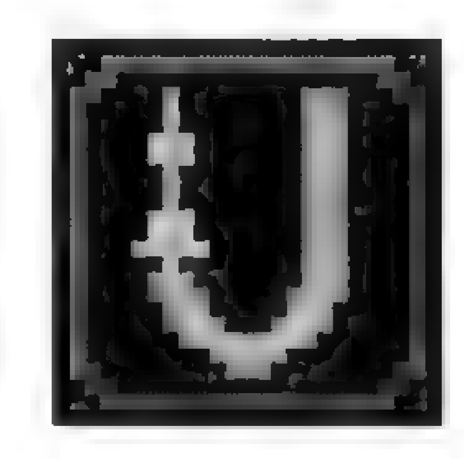
Ein Signalfilter gewährt Ihnen einen gewissen Schutz vor Computerviren, mit denen Ihr Schiff über das Sub-Theta-Radio infiziert werden kann. Allerdings ist er bei der Rate, mit der neue Viren geschrieben werden, nicht hundertprozentig zuverlässig. Bezugsquelle ist das CCN-System.

BSE



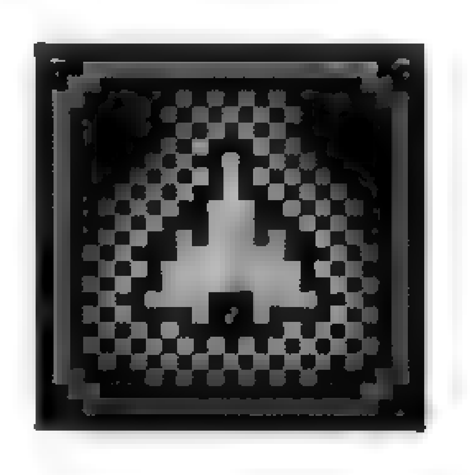
Erfassen Sie ein Schiff als Ziel, und starten Sie dann Ihr BSE-System (Binary Sickness Emitter - Binärer Virusüberträger), wodurch die Computerschaltkreise Ihres Gegners infiziert werden. Von da ab können Sie ungestört Ihre Lasern abfeuern, während das feindliche Schiff hilflos wie ein Fisch auf dem Trockenen zappelt. Nach einer Übertragung müssen die Hochfrequenzwiderstände erneut aufgeladen werden, bevor sie wieder einsatzbereit sind. Das BSE-System wird mit **Alt B** aktiviert. Zu erhalten ist es über das CCN-System.

RTS



Das "Return to Sender"-System (Zurück zum Absender), kurz RTS genannt, wir in solchen verzweifelten Momenten eingesetzt, wenn eine erbarmungslose Lenkrakete, auf der Ihr Name geschrieben steht, ein paar besonders radikale Modifikationen an Ihrem Schiff vornehmen will. Ihr Schiffscomputer aktiviert das RTS. Die Wahrscheinlichkeit ist recht hoch, daß er die Rakete mit dem Absender als Ziel zurückschickt, sehr zu Ihrer Freude und zur Überraschung desjenigen, der Sie angegriffen hat. Obwohl dieses System bisher nicht kommerziell vertrieben wird, erhalten Sie vielleicht ein Exemplar als Belohnung für eine abgeschlossene Mission. Sobald das RTS eingebaut ist, wird es versuchen, jede auf Sie abgeschossene Rakete postwendend zurückzuschicken.

WARP-SCHILDE



Diese Schutzvorrichtungen gewähren Ihnen temporäre Unverwundbarkeit in einer verzweifelten Situation, wenn beispielsweise ein ganzer Piratenclan seine vereinte Feuerkraft auf Sie entlädt. Diese Art von Schutz kann nur für kurze Zeit aufrechterhalten werden und bricht zusammen, sobald die Energie aufgebraucht ist. Das System wird jedoch automatisch wiederaufgeladen. Mit **Alt W** werden die Schilde aktiviert. Erhältlich sind sie über das CCN-System.


Hotkeys-Bildschirm
200

ABSCHLUSSBESPRECHUNG

BESCHÜTZEN IHRES FRACHTSCHIFFES

Die Frachtschiffpiloten der verschiedenen Systeme sind ein unerschrockener Haufen Individualisten. Sie werden Ihnen beharrlich durch das Weltall folgen und dabei Ihre Fracht für wenig mehr als einen geringen Lohn und eine Mahlzeit mit allem Drum und Dran beim "Fat Pats"-Transportbahnrestaurant im Scatter-Gürtel befördern.

Die Frachterpiloten werden Sie alarmieren, wenn sie angegriffen werden. Jede Ladung ist eine Versuchung, daher ist es nicht ratsam, sie bei eine Mission zur Vernichtung einer Piratenbande mitzuführen. Außerdem sollten Sie tunlichst nicht auf die Frachtschiffe in Ihrem Verbund feuern, weil diese sofort zurückschießen würden. Einige der größeren Frachter verfügen über eine beeindruckende Feuerkraft.

Sie können ein Schiff darum bitten, seine Position zu halten, während Sie vorausfliegen. Allerdings setzen Sie es damit einem Risiko aus, solange es unbewacht ist. Sie dürfen auch nicht vergessen, daß diese Ungetüme länger für einen Sprung brauchen als Sie. Daher müssen Sie ihnen eine Sekunde Zeit lassen, Ihren Vorsprung auf längeren Routen einzuholen. Falls Ihr Frachtschiff vom Militär gescannt wird und an Bord Waren vom Schwarzmarkt, wie beispielsweise Vergnügungsborgs, entdeckt werden, müssen Sie damit rechnen, daß man das Feuer auf Sie eröffnet.

FLÜGELMANN

In schwierigen Situationen ist ein Wingman ein nützlicher Verbündeter, sofern Sie sich eines der zuverlässigeren und fähigeren Exemplare ausgesucht haben. Über den Kommunikationskanal können Sie ihn anweisen, bestimmte Aufgaben während eines Kampfes auszuführen. Begehen Sie jedoch nicht den Fehler, auf Ihren Wingman zu schießen, denn nach einer gewissen Zeit wird er sich auf Sie stürzen wie ein kläffender Wachhund, der bis zu den Zähnen mit Lasern bewaffnet ist. Na gut, Wachhunde besitzen für gewöhnlich keine Laser, aber Wingmen schon. Sie können einen Flügelmann über das Schwarze Brett im CCN-Kabinen-System mieten.

ESKORTIERUNGSMISSIONEN

Gelegentlich werden Sie sich auf eine Eskortierungsmission begeben. Dazu treffen Sie sich mit einem anderen Raumschiff an einem vereinbarten Punkt im Weltall und wählen dann den Bestimmungsort, der in Ihrer Missionsbeschreibung vorgegeben ist, auf Ihrer Navigationskarte aus. Es ist ratsam, das zu beschützende Schiff als ein Ziel abzuspeichern (siehe *Zielerfassung*), weil es dadurch leichter wiederzufinden ist, falls Sie getrennt werden. Nehmen Sie dann Funkkontakt zu dem Schiff auf, das Sie eskortieren, und fordern Sie den Piloten auf, zum Bestimmungsort aufzubrechen. Warten Sie, bis das andere Schiff den Sprung durchgeführt hat, und leiten Sie dann ebenfalls den Sprung ein. Falls Sie aus irgendwelchen Gründen getrennt werden, beispielsweise durch einen Gegner, dann sollten Sie weiter dem aktuellen Kurs folgen und versuchen, das von Ihnen eskortierte Schiff zu finden, da es unter Umständen an einem weiterliegenden Punkt der Route angegriffen wird. Sobald Sie beide Ihren Bestimmungsort erreicht haben, geben Sie dem anderen Schiff die Gelegenheit, zuerst anzudocken oder zu landen, weil Sie sonst keine Belohnung bekommen.

INTERPLANETARISCHE ETIKETTE

Seien Sie gewarnt: Wenn Sie auf ein friedfertiges Schiff feuern, wird das nicht auf die leichte Schulter genommen, insbesondere dann, wenn das Opfer zum CIS oder Militär gehört. Solange Sie nicht das Feuer eröffnen, läßt Sie das Militär für gewöhnlich in Frieden.

ZUSAMMENFASSUNG

Bleiben Sie wachsam! Am besten, Sie haben Augen im Hinterkopf (auf Crius gibt es Chirurgen, die diese Operation sehr gekonnt durchführen). Selbstverständlich ist es der beste Weg zur Bewältigung der ganzen Theorie, sich hinter die Instrumente zu klemmen und es selbst auszuprobieren. Halten Sie in den CCN-Kabinen Ausschau nach Schiffen und Ausrüstung, besorgen Sie sich, was Sie brauchen, und legen Sie los.



RATSCHLÄGE FÜR DEN KAMPF

"AUFGEPASST, GRÜNSCHNABEL!!!" - AUSZÜGE AUS SLADE "TEX" CARVERS CIS INTERPLANETARISCHES KAMPFHANDBUCH

EINLEITUNG VON COMMANDER BRETT STRYKER: CIS SONDEREINSATZKOMMANDO

Lassen Sie mich Ihnen den möglicherweise härtesten Mann im Universum vorstellen. Ihm wurde jede nur erdenkliche Ehrung zuteil, eine wandelnde und sprechende 24karätige Legende. Wenn Sie in einem Wörterbuch unter dem Begriff "knallhart" nachschlagen, dann finden Sie ein Photo von diesem Kerl direkt daneben. Erkundigen Sie sich bei irgendjemandem im Tri-System nach Tex, und man wird Ihnen von seinem mittlerweile legendären "Torpedoangriff ohne Rückfahrkarte" während der Scatterbelt-Kriege erzählen. Damals behauptete man, niemand könne diese Mission schaffen, aber andererseits ist Tex kein gewöhnlicher Mann. Zu seinen Ehrungen zählen:

Golden Cluster (nur vier Männern wurde diese Ehrung zuteil, drei davon haben es nicht mehr erlebt)
Silberkomet
Legion of Honour, Platinstern
Ehrenmedaille erster Klasse für außergewöhnliche Pflichterfüllung
Den Schwarzen Adler für Mut, Tapferkeitsmedaille.

Vor diesem Mann muß man Respekt haben - passen Sie also auf.

COLONEL SLADE "TEX" CARVER: CIS SONDEREINSATZKOMMANDO, "BLACKWATCH"-REGIMENT

Hören Sie zu, Grünschnabel, hören Sie genau zu. Ich weiß, was Sie denken. Sie werden allen zeigen, wo's langgeht. Nun, überlegen Sie sich das noch einmal, mein Bester. Sie gehen unvorbereitet in den Kampf, und bevor Sie es begriffen haben, sind Sie schon Geschichte.

Diese Hundesöhne werden Ihnen nicht die Spur einer Chance lassen, strengen Sie also mal ein bißchen Ihren Grips an. Wenn Sie Hardball spielen wollen, müssen Sie für den Kampf präpariert sein. Es macht keinen Sinn, mit einem Schnappmesser zu einer Schießerei zu gehen.

An echt gute Waffen und Ausrüstung 'ranzukommen ist nicht gerade billig. Anfangs sollten Sie gefährlichen Missionen aus dem Weg gehen und versuchen, schnell Profit zu machen. Fangen Sie mit einfachen Frachtaufträgen an, allerdings nur auf ungefährlichen und kurzen Strecken, denn Sie können Ihren Hintern darauf verwetten, daß da draußen ein paar Piraten herumlungern, die nur auf leichte Beute warten.

OK. Sie haben sich also ein Frachtschiff angeschafft, mit dem Sie auch in einem Kampf bestehen können. Lassen Sie sich also ein paar Ratschläge von jemandem geben, der mehr als zwanzig Jahre Kampferfahrung beim Militär auf dem Buckel hat.

1. Lassen Sie sich nie auf einen Frontalangriff ein, bei dem Sie unnötige Schäden einstecken müssen, wenn Sie eine Chance haben, sich per Nachbrenner hinter das Ziel zu setzen. Heften Sie sich an die Fersen Ihres Gegners und schießen Sie Ihm das Hinterteil weg.
2. Setzen Sie Wingmen ein. Nicht alle Söldner sind gleich gut, aber wenn Sie sich auf eine Mission oder einen Transport einlassen, bei dem Sie damit rechnen, daß es heiß hergehen wird, kommt ein Flügelmann gerade recht, um Ihnen den Rücken freizuhalten.
3. Raketen. Achten Sie darauf, daß Sie die richtige Rakete für die jeweilige Aufgabe nehmen. Hellraiser eignen sich für Großschiffe, Pythons für schnelle Schiffe, Sie wissen, was ich meine. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ziehen Sie die Spezifikationen zu Rate.
4. Verteidigen Sie Ihr Frachtschiff. Während Sie dem Ruhm nachjagen, wird Ihr Frachtschiff ausgeweidet. Beschützen Sie es, und es wird Sie beschützen.
5. Rammen. Darüber werden Sie nichts im CIS-Weltraumkampfhandbuch finden, aber vertrauen Sie einem Veteranen. Wenn die Schilde von einem dieser Hundesöhne nicht fallen wollen, rammen Sie ihn einfach! Glauben Sie mir, dann brechen sie zusammen!
6. Funkanlage. Ein Fehler, den ich bei vielen Grünschnäbeln gesehen habe, ist das Vernachlässigen der Funkanlage. Machen Sie nicht den gleichen Fehler.

Wieso? Ich sag's Ihnen:

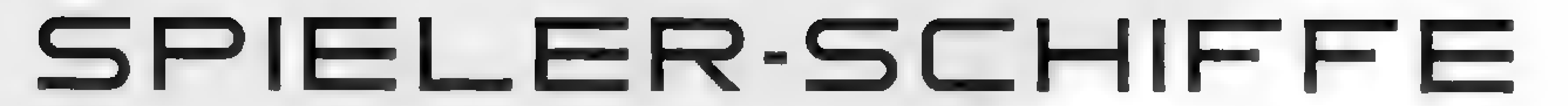
a) Ein Pirat versucht gerade, Ihnen das Hinterteil wegzublasen. Rufen Sie Ihren Wingman oder ein Frachtschiff zur Hilfe.

b) Ihr Kumpel wird von einem Piraten in Stücke geschossen. Das Problem ist, auch mit dem Nachbrenner sind Sie nicht schnell genug da, um Ihn zu retten. Was tun? Nutzen Sie die Verhöhnen-Option der Funkanlage. Die meisten Piraten besitzen ein derart zerbrechliches Ego, daß sie in 9 von 10 Fällen nach ein paar spöttischen Bemerkungen Ihre Kanonen auf Sie richten werden und damit Ihrem Kumpel unfreiwillig eine Verschnaufpause gönnen.

8. Rollen. Nutzen Sie das Potential Ihrer Schiffslaser voll aus. Mit Hilfe der Rollen-Taste auf Ihrem Steuerknüppel richten Sie Ihr Schiff nach dem Ziel aus. Wenn Sie wirklich tollkühn sind, versuchen Sie mit einer 90-Grad-Rolle durch den Freiraum zwischen den gegnerischen Lasern zu tauchen. Denken Sie daran, Sie haben gutes Geld für diese Ausstattung bezahlen müssen, also benutzen Sie sie auch.
9. Ein Angriff auf mit Geschütztürmen bewaffnete Schiffe ist eine haarige Angelegenheit. Allerdings haben die meisten Schiffe eine Achillesferse, wo die Türme Sie nicht ins Visier nehmen können. Manchmal ist dies unter dem Rumpf, am Heck oder wo auch immer. Gehen Sie dort in Deckung und befördern Sie das feindliche Schiff ins Jenseits.

Tja, Grünschnabel, das war's auch schon. Mit Kniffen wie diesen habe ich die letzten zwanzig Jahre überlebt, in denen ich für das Sondereinsatzkommando gekämpft habe. Ich drücke Ihnen die Daumen, daß Sie genauso weit kommen.

Erteilen Sie denen eine Lektion.



SPIELER-SCHIFFE





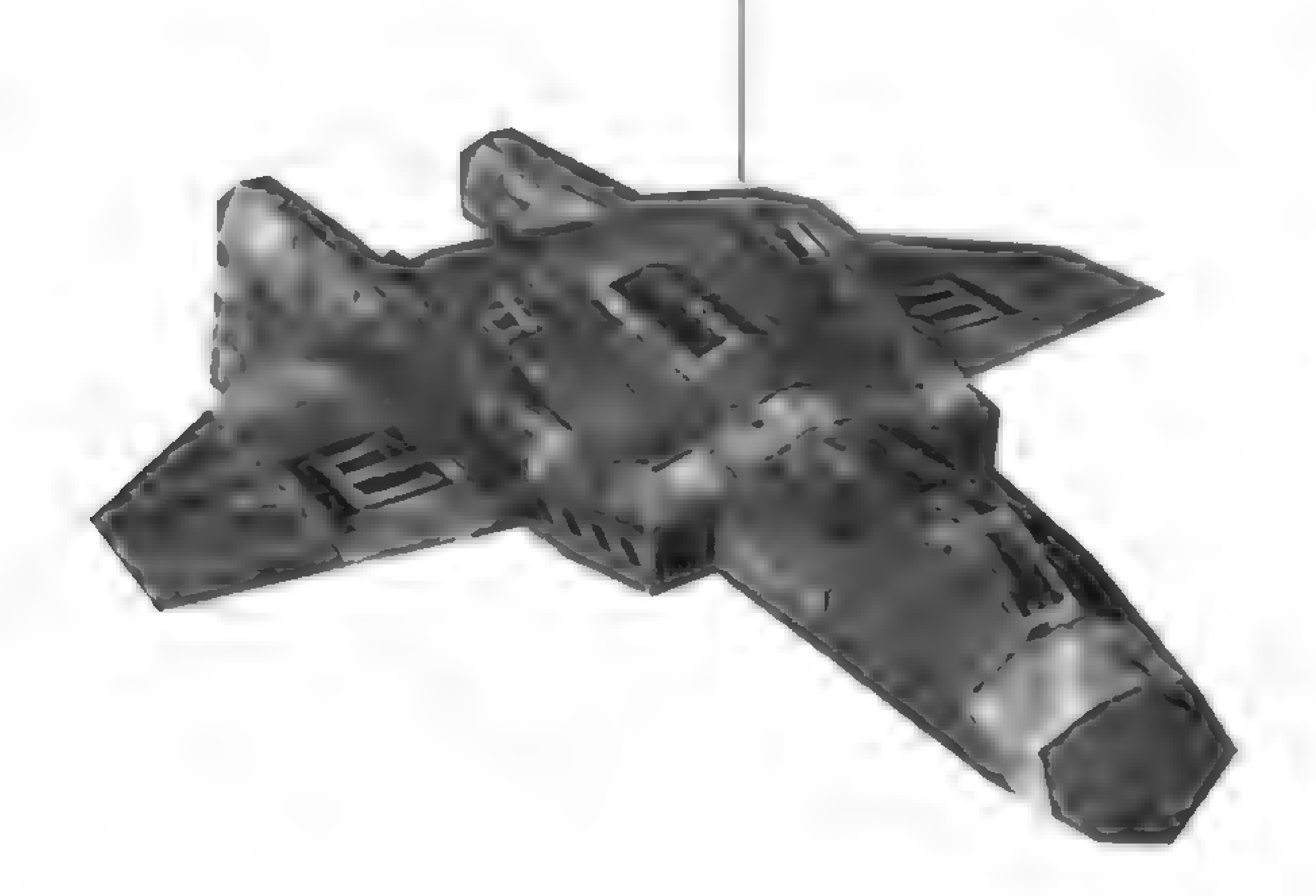
STRAITH Leichter Jäger PL01
Module: 2 Raketen: 2 Geschütze: 2 Leistung: Mäßig Kampfkraft: Gering

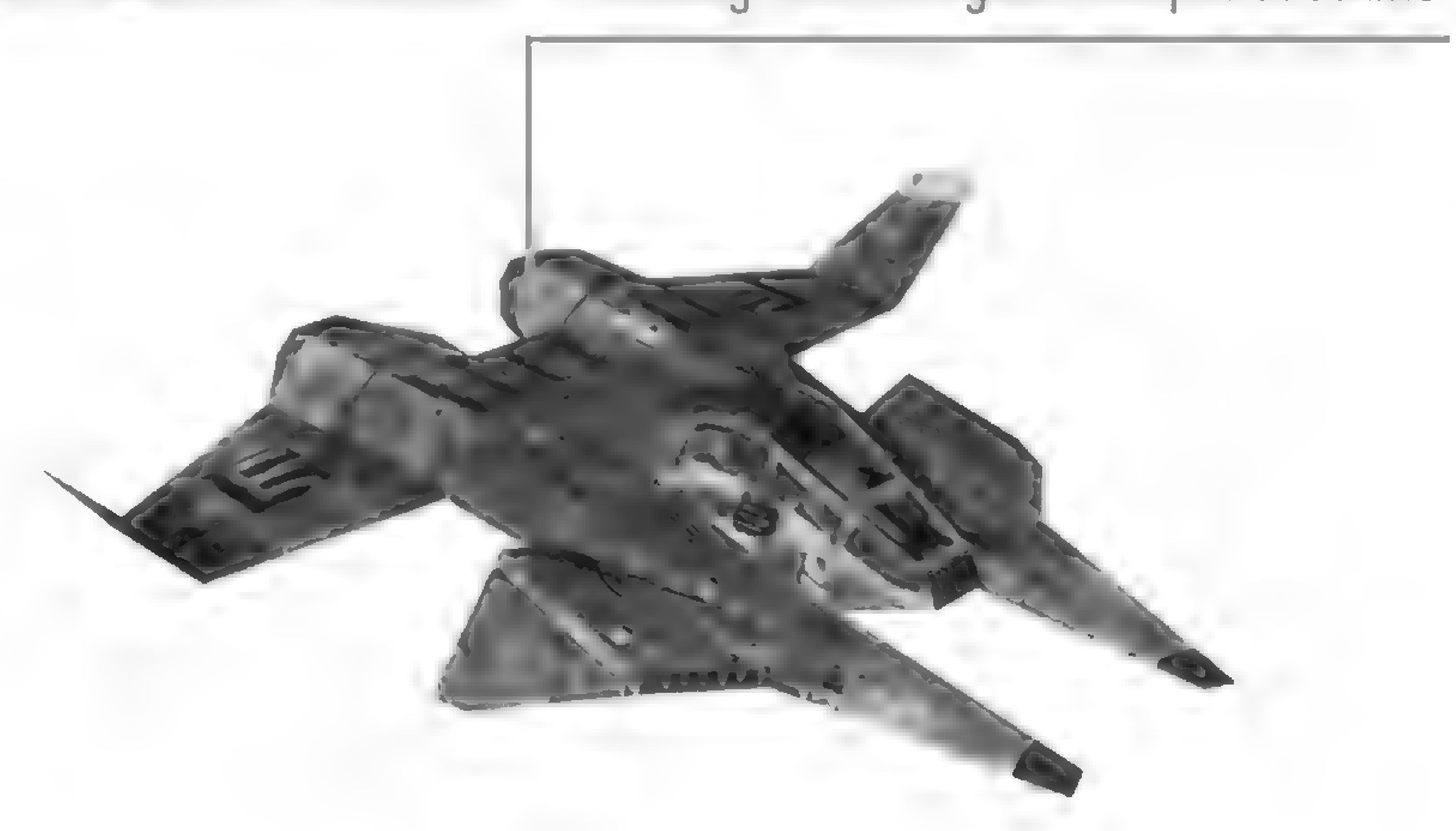
AURORA Leichter Jäger PR01
Module: 4 Raketen: 4 Geschütze: 2 Leistung: Durchschnittlich Kampfkraft: Mittel

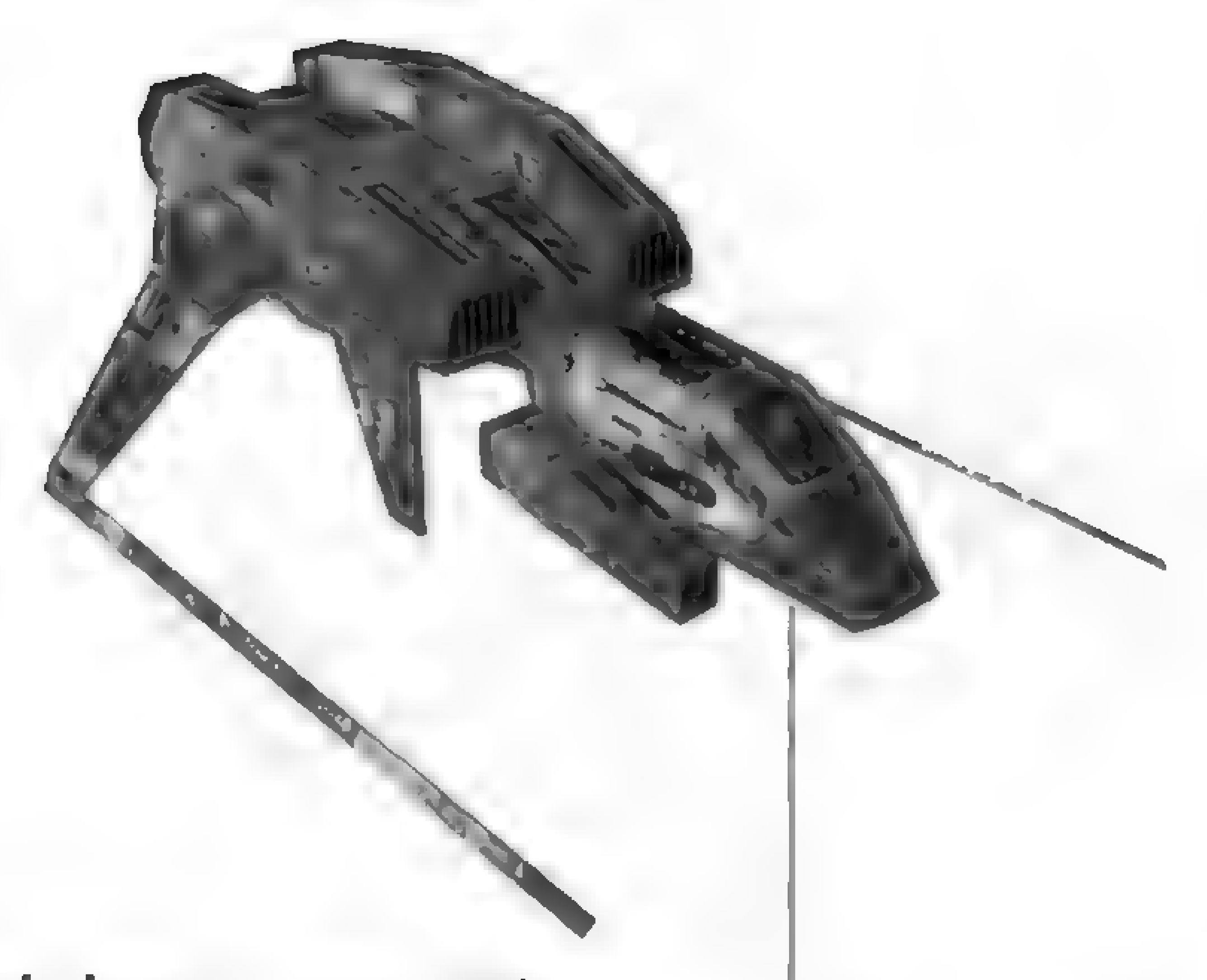
VELACIA Leichter Jäger PL02
Module: 3 Raketen: 3 Geschütze: 2 Leistung: Mäßig Kampfkraft: Gering

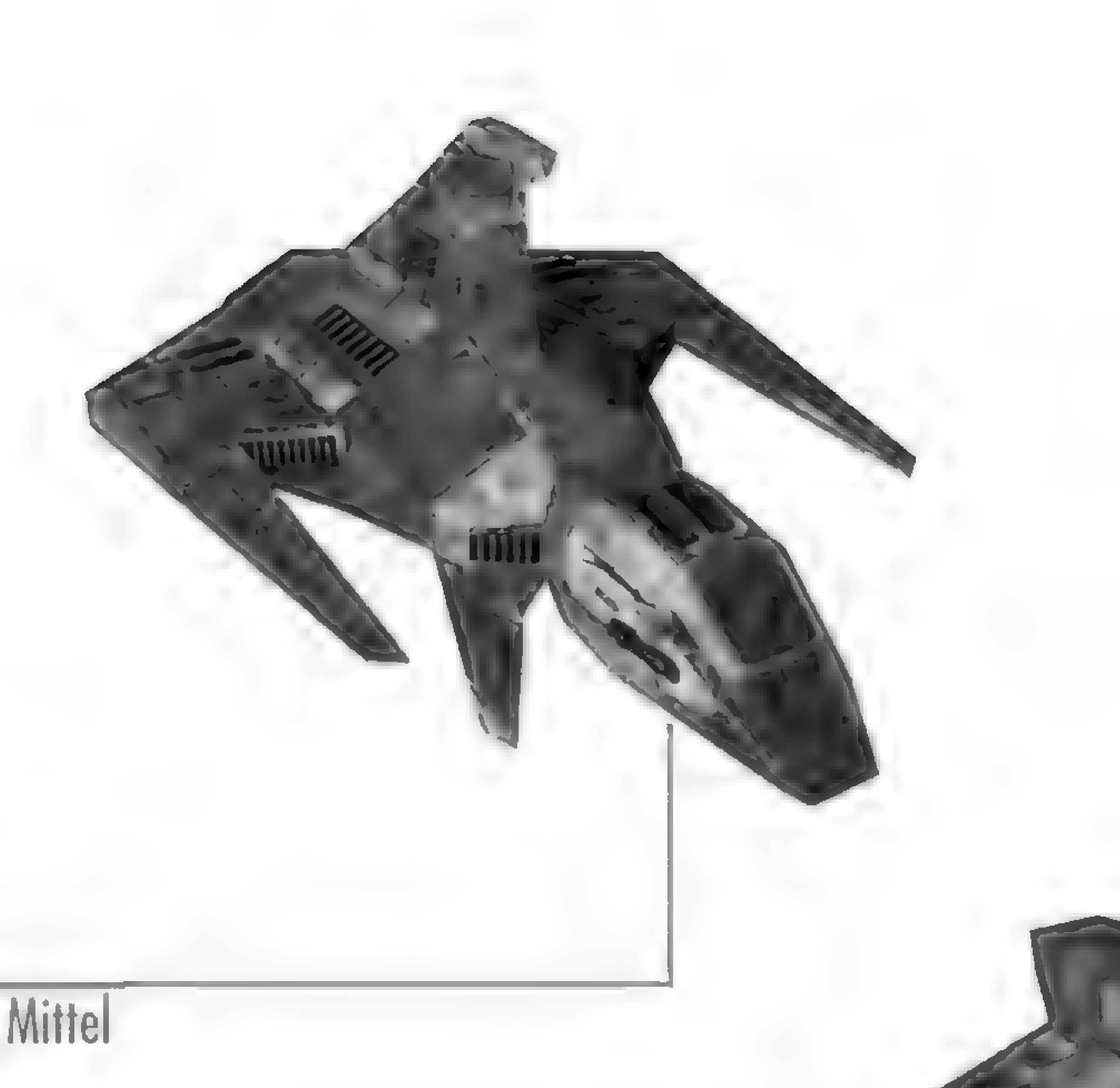
DRAKKAR Leichter Jäger KN01
Module: 5 Raketen: 5 Geschütze: 4 Leistung: Gut Kampfkraft: Mittel

DURESS Leichter Jäger ML01
Module: 4 Raketen: 6 Geschütze: 2 Leistung: Hervorragend Kampfkraft: Mittel









SHAMAN Mittelschwerer Jäger PR02
Module: 4 Raketen: 4 Geschütze: 2 Leistung: Mäßig Kampfkraft: Mittel

JENDEVI Mittelschwerer Jäger PR04
Module: 4 Raketen: 4 Geschütze: 3 Leistung: Durchschnittlich Kampfkraft: Mittel

SKECIS Mittelschwerer Jäger PL03
Module: 5 Raketen: 4 Geschütze: 4 Leistung: Durchschnittlich Kampfkraft: Gering

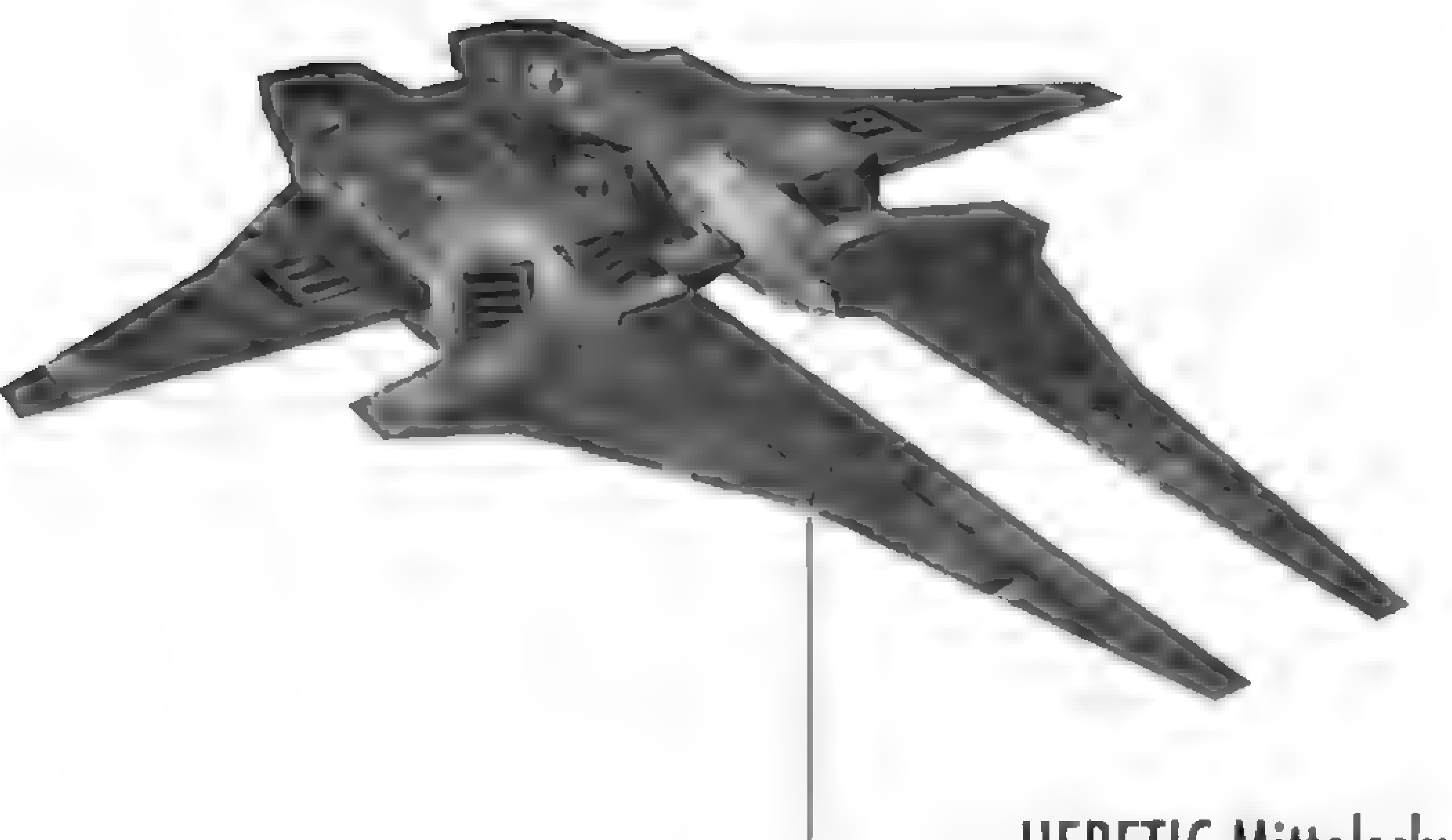
SKECIS Mk II Mittelschwerer Jäger PL3a
Module: 4 Raketen: 5 Geschütze: 3 Leistung: Durchschnittlich Kampfkraft: Mittel

KALRECHI Mittelschwerer Jäger PL04
Module: 6 Raketen: 4 Geschütze: 4 Leistung: Gut Kampfkraft: Hoch





SPIELER-SCHIFFE





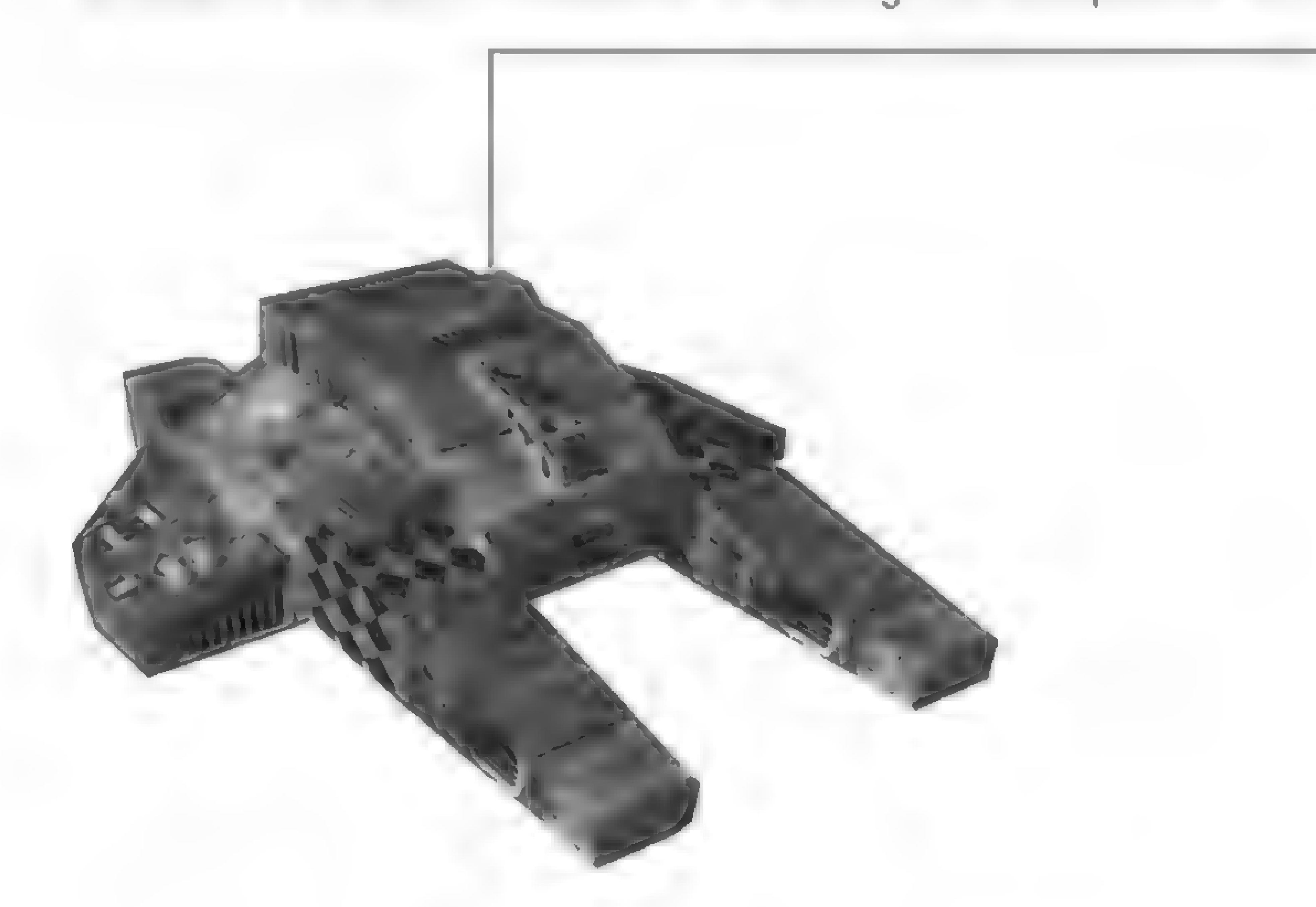
HERETIC Mittelschwerer Jäger ML02
Module: 5 Raketen: 6 Geschütze: 4 Leistung: Gut Kampfkraft: Mittel

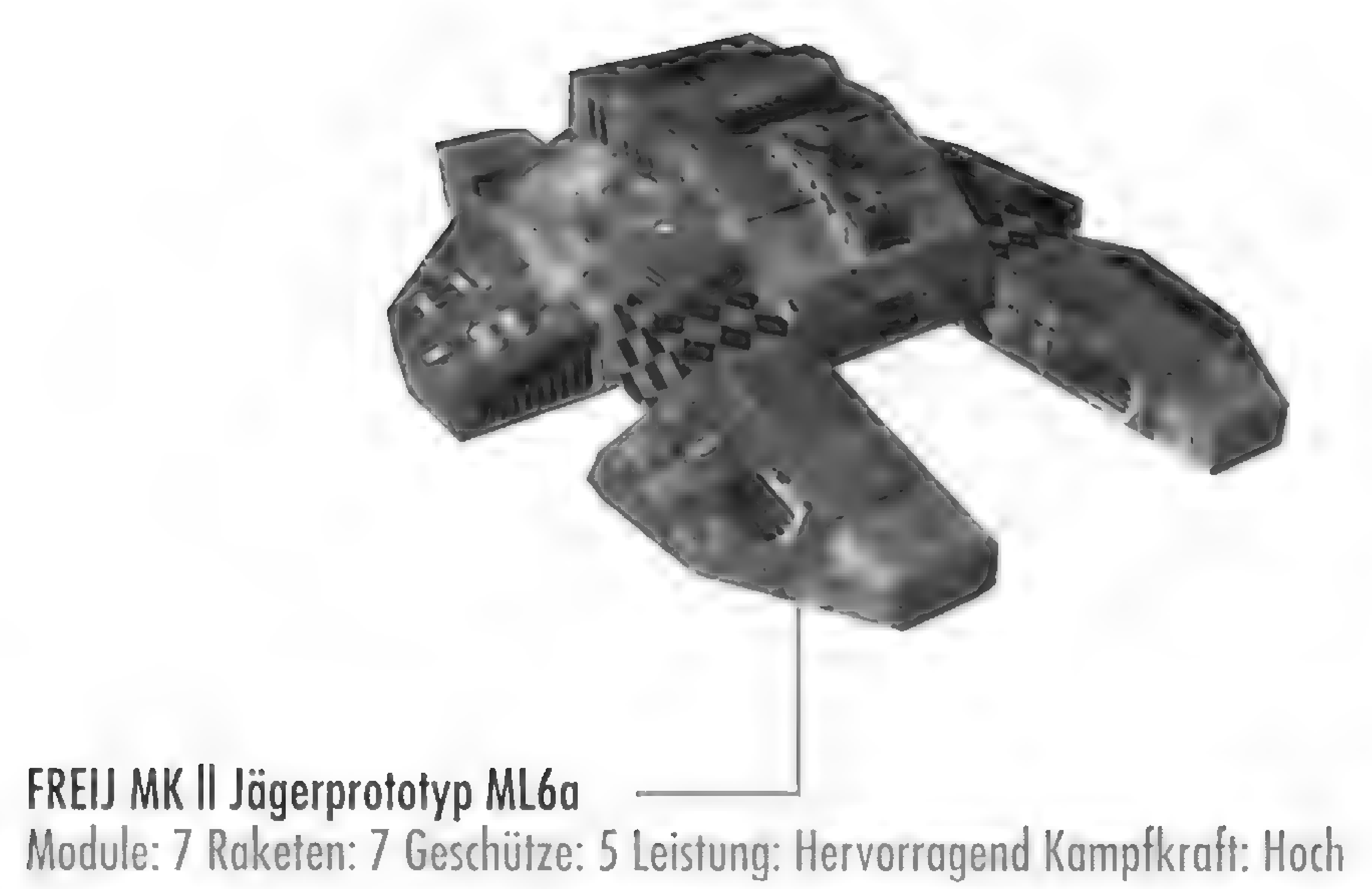
KARNENAN Schwerer Jäger PR03
Module: 5 Raketen: 5 Geschütze: 4 Leistung: Durchschnittlich Kampfkraft: Hoch

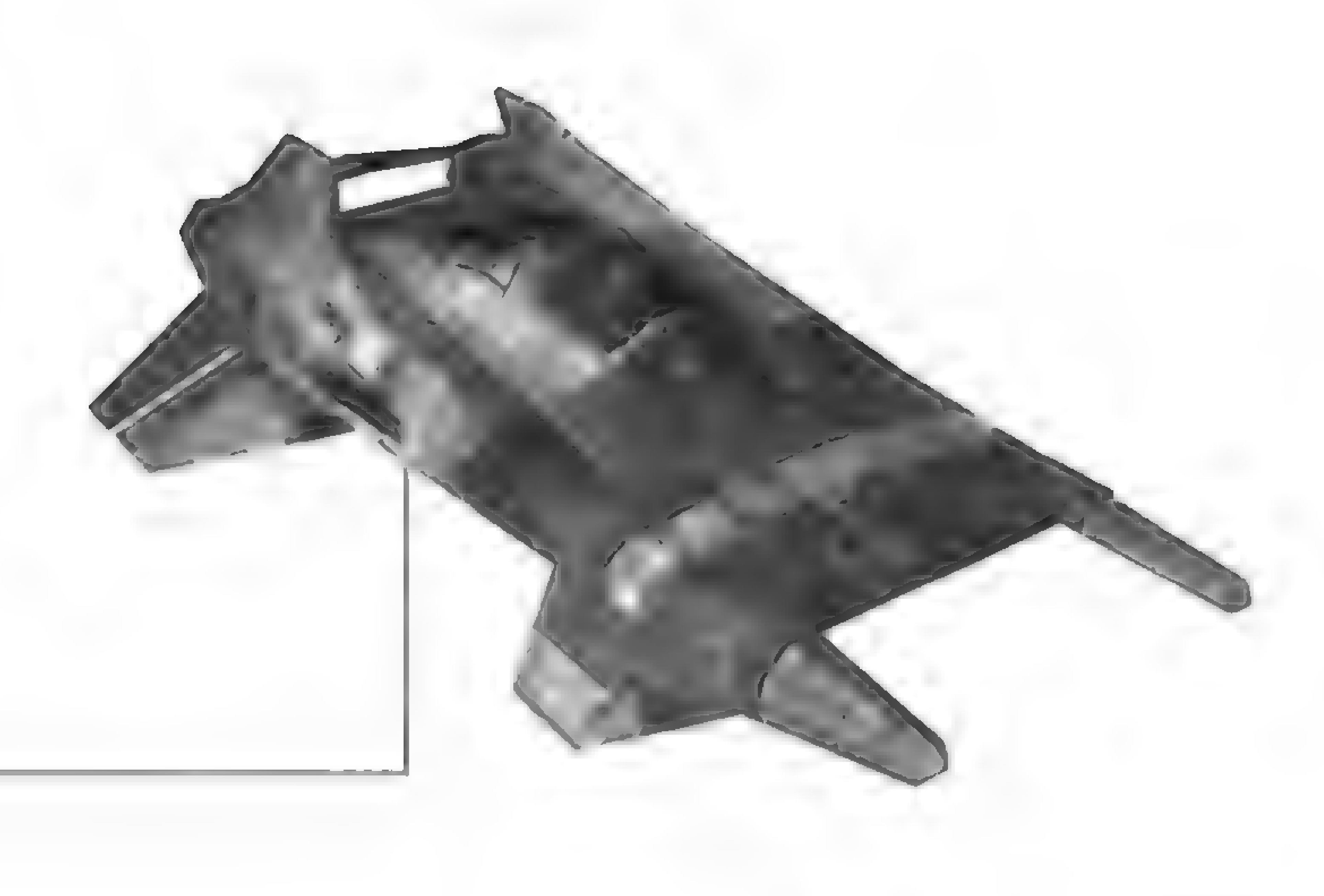
ICARUS Schwerer Jäger PR05
Module: 5 Raketen: 6 Geschütze: 4 Leistung: Gut Kampfkraft: Hoch

FREIJ Schwerer Jäger ML06
Module: 7 Raketen: 7 Geschütze: 4 Leistung: Gut Kampfkraft: Hoch







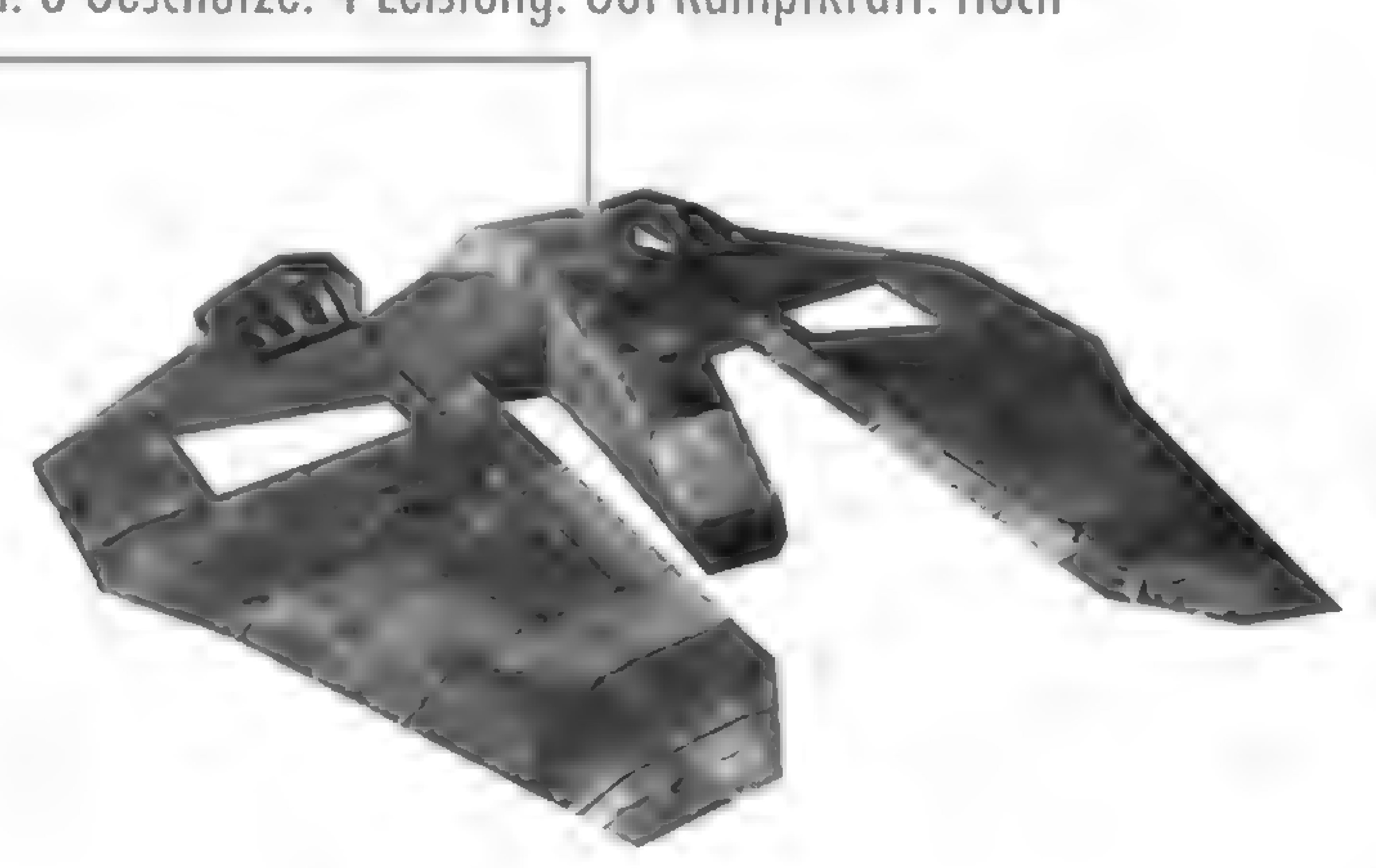


FREIJ MK II Jägerprototyp ML6a
Module: 7 Raketen: 7 Geschütze: 5 Leistung: Hervorragend Kampfkraft: Hoch

DANRIK Schwerer Jäger KN02
Module: 7 Raketen: 7 Geschütze: 5 Leistung: Gut Kampfkraft: Hoch

FALDARI Schwerer Jäger ML03
Module: 6 Raketen: 6 Geschütze: 5 Leistung: Gut Kampfkraft: Hoch

FALDARI Mk II Schwerer Jäger ML3A
Module: 6 Raketen: 6 Geschütze: 4 Leistung: Gut Kampfkraft: Hoch





FRACHTSCHIFFE




GEA TRANSIT Leicht CR01
Türme: 0 Leistung: Hoch Kampfkraft: Gering


GEA TRANSIT Mk II Mittel CR1a
Türme: 0 Leistung: Hoch Kampfkraft: Gering

OGAN Schwer CR02
Türme: 1 Leistung: Mittel Kampfkraft: Mittel

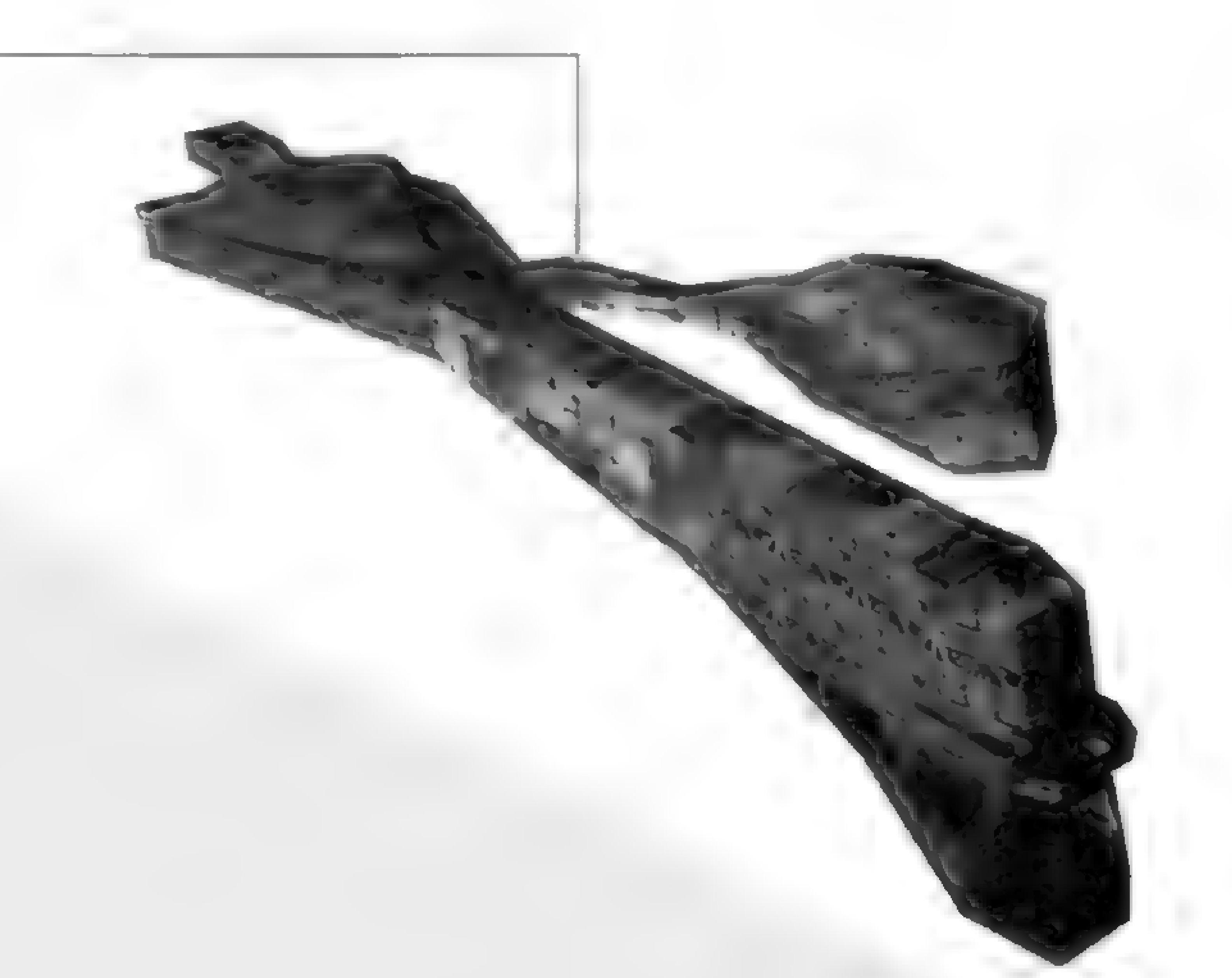


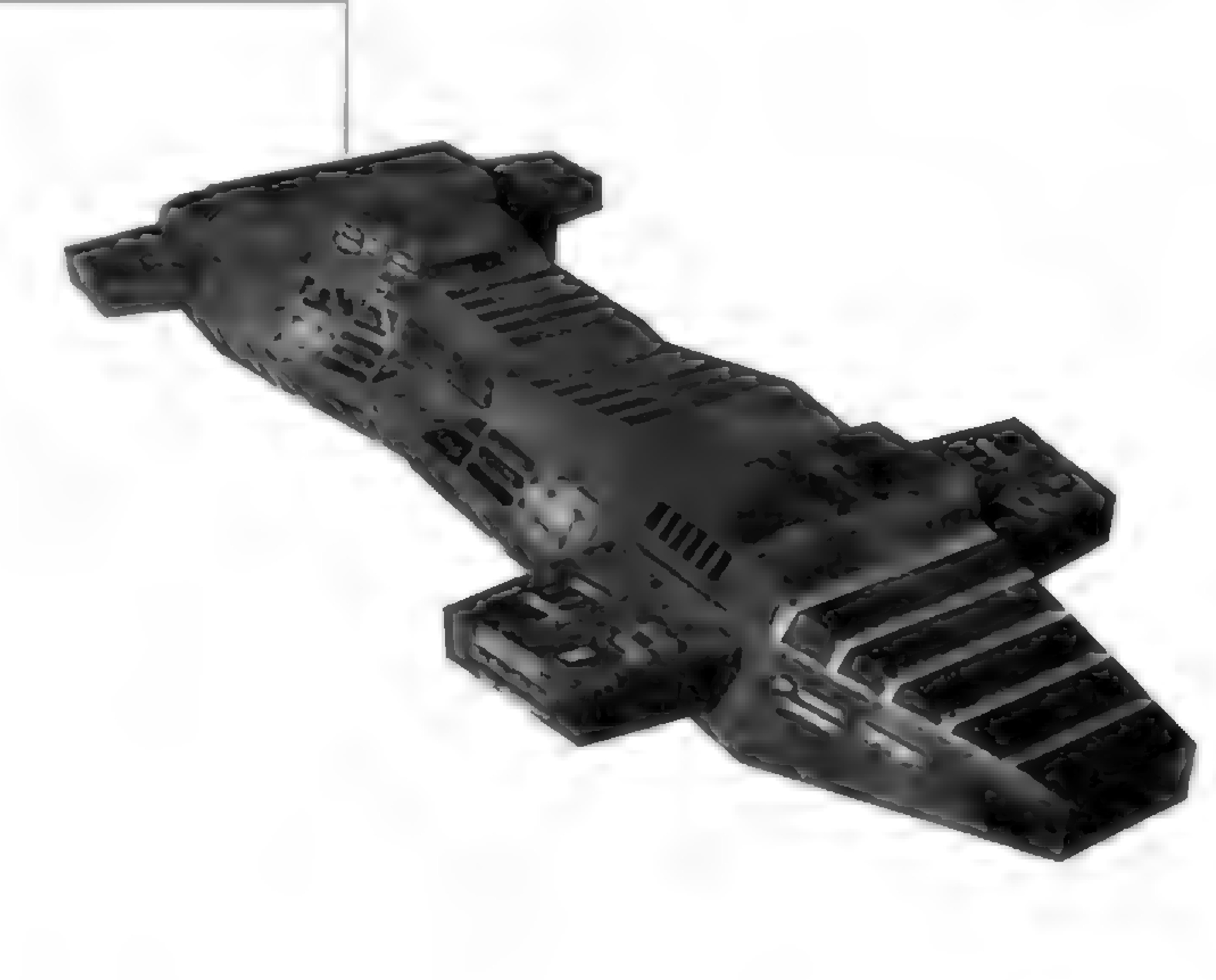

ILIA Superschwer CR03
Türme: 2 Leistung: Durchschnittlich Kampfkraft: Mittel
ILIA Mk II Frachtschiff CR3a
Türme: 2 Leistung: Gering Kampfkraft: Hoch
MONOLITH C+C+ Türme CR04
Türme: 3 Leistung: Mäßig Kampfkraft: Hoch

MILITÄRISCHE SCHIFFE
(SPEZIFIKATIONEN GEHEIM)




Träger MCOS
Schlachtschiff MDRE
Militärischer Transporter CCTb
Prototyp MCPH





PIRATENSCHIFFE

JINCILLA-CLAN, (ORANGE)

(SPEZIFIKATIONEN UNBEKANNT)



SKULL Leichter Jäger SKUL

VELDOR Mittelschwerer Jäger ML05

TACON Schwerer Jäger PRHa


SHUTTLE SH1a

CRUISER PR6a



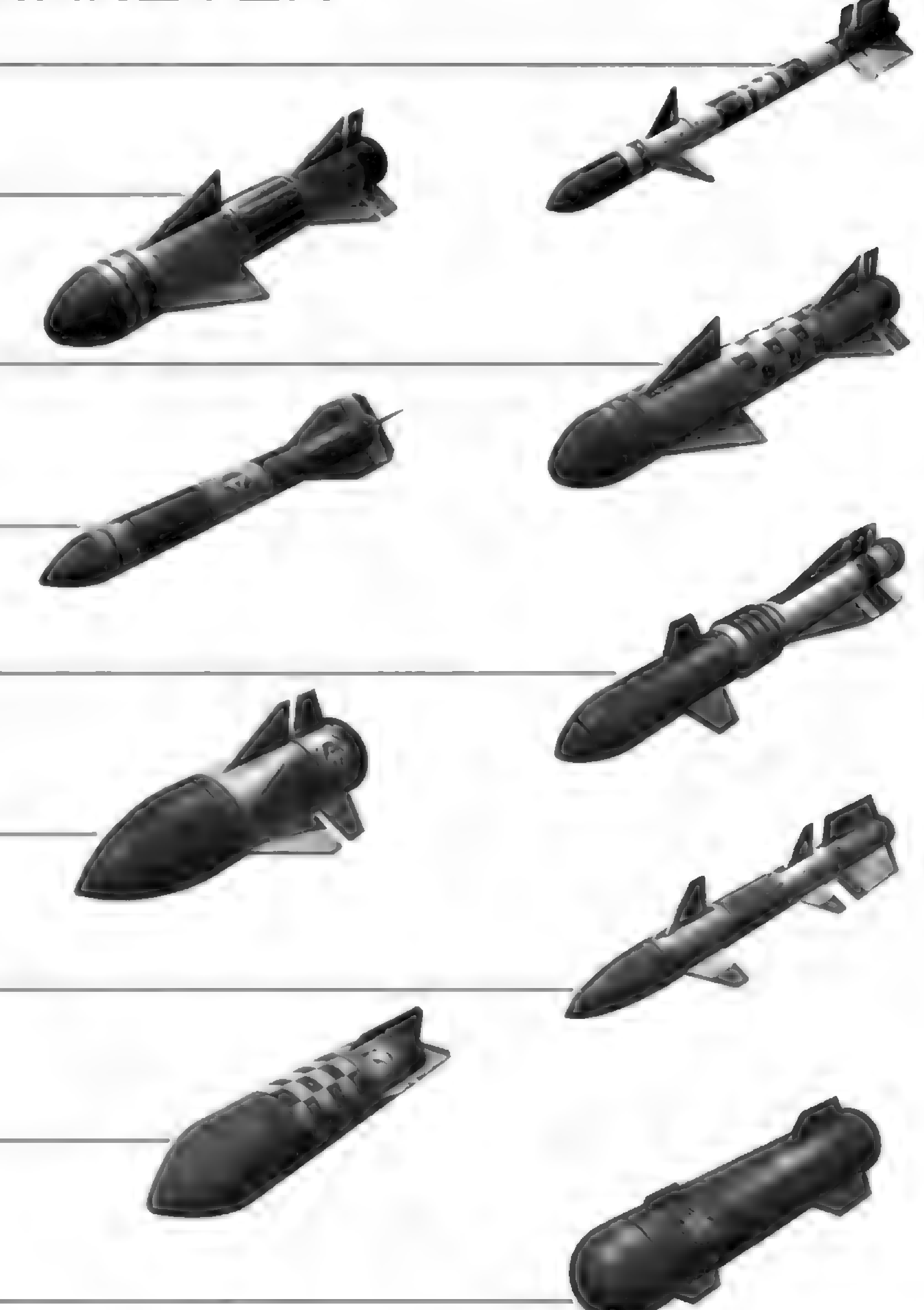
KIOWAN-CLAN, (ROT)

SPEZIFIKATIONEN
UNBEKANNT)



AUSRÜSTUNG

RAKETEN



Snipe-Rakete SNIP
Einfache Rakete, billig und unkompliziert. Nur effektiv gegen unerfahrene Piloten und kleinere Schiffe.

Brute-Rakete MK I BRUT
Besitzt eine größere Durchschlagskraft und ist wendiger als die Snipe. Wie der Name schon andeutet kommt diese Rakete wirklich zur Sache.

Brute-Rakete MK II BRU2
Braucht länger für die Zielerfassung, besitzt dafür aber auch mehr Durchschlagskraft als die Mk I und erreicht schneller ihr Ziel.

Python-Rakete PYTH
Eine Hochleistungsrakete mit sehr großer Reichweite, die extrem schnell und wendig ist. Einer Python entkommt man nicht so leicht.

Disrupter-Rakete DISR
Diese hinterhältige Rakete setzt beim Auftreffen die elektrischen Systeme des Ziels außer Gefecht und macht es damit zur leichten Beute.

Banshee-Rakete BANS
Diese auch als "Schildzerstörer" bekannte Waffe spricht für sich selbst. Mit ihrer Hilfe bleibt nicht mehr viel von der Schildstärke eines Gegners übrig.

Proximity-Rakete PROX
Hierbei handelt es sich um eine schlagkräftige Rakete, die nicht ein einzelnes Schiff aufs Korn nimmt, sondern alles in ihrem Detonationsradius in Mitleidenschaft zieht.

Stingray-Torpedo STIN
Ein schwerer Torpedo, der dazu gedacht ist, wo auch immer er auftrifft großen Schaden anzurichten. Nicht einmal Schlachtschiffe sind vor ihm sicher.

Hellraiser-Torpedo HELL
Ein riesiger Torpedo, randvoll mit Sprengstoff, dessen relativ geringe Geschwindigkeit durch seine enorme Zerstörungskraft ausgeglichen wird.

PAPAGO, (BRAUN)
(SPEZIFIKATIONEN UNBEKANNT)



CLAN-SCHIFFE

(SPEZIFIKATIONEN UNBEKANNT)



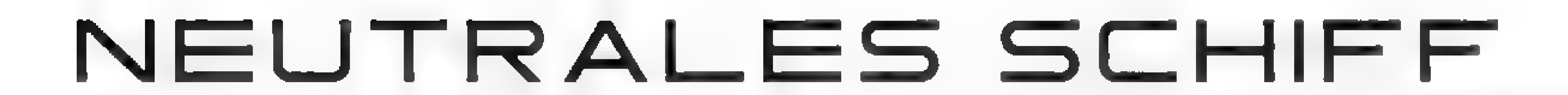
VENDETTA Leichter Jäger KN1b



BLADE Schwerer Jäger PL4b

TRANSPORT TRAN

NEUTRALES SCHIFF



AUSRÜSTUNG

RAKETEN

Snipe-Rakete SNIP
Einfache Rakete, billig und unkompliziert. Nur effektiv gegen unerfahrene Piloten und kleinere Schiffe.

Brute-Rakete MK I BRUT
Besitzt eine größere Durchschlagskraft und ist wendiger als die Snipe. Wie der Name schon andeutet kommt diese Rakete wirklich zur Sache.

Brute-Rakete MK II BRU2
Braucht länger für die Zielerfassung, besitzt dafür aber auch mehr Durchschlagskraft als die Mk I und erreicht schneller ihr Ziel.

Python-Rakete PYTH
Eine Hochleistungsrakete mit sehr großer Reichweite, die extrem schnell und wendig ist. Einer Python entkommt man nicht so leicht.

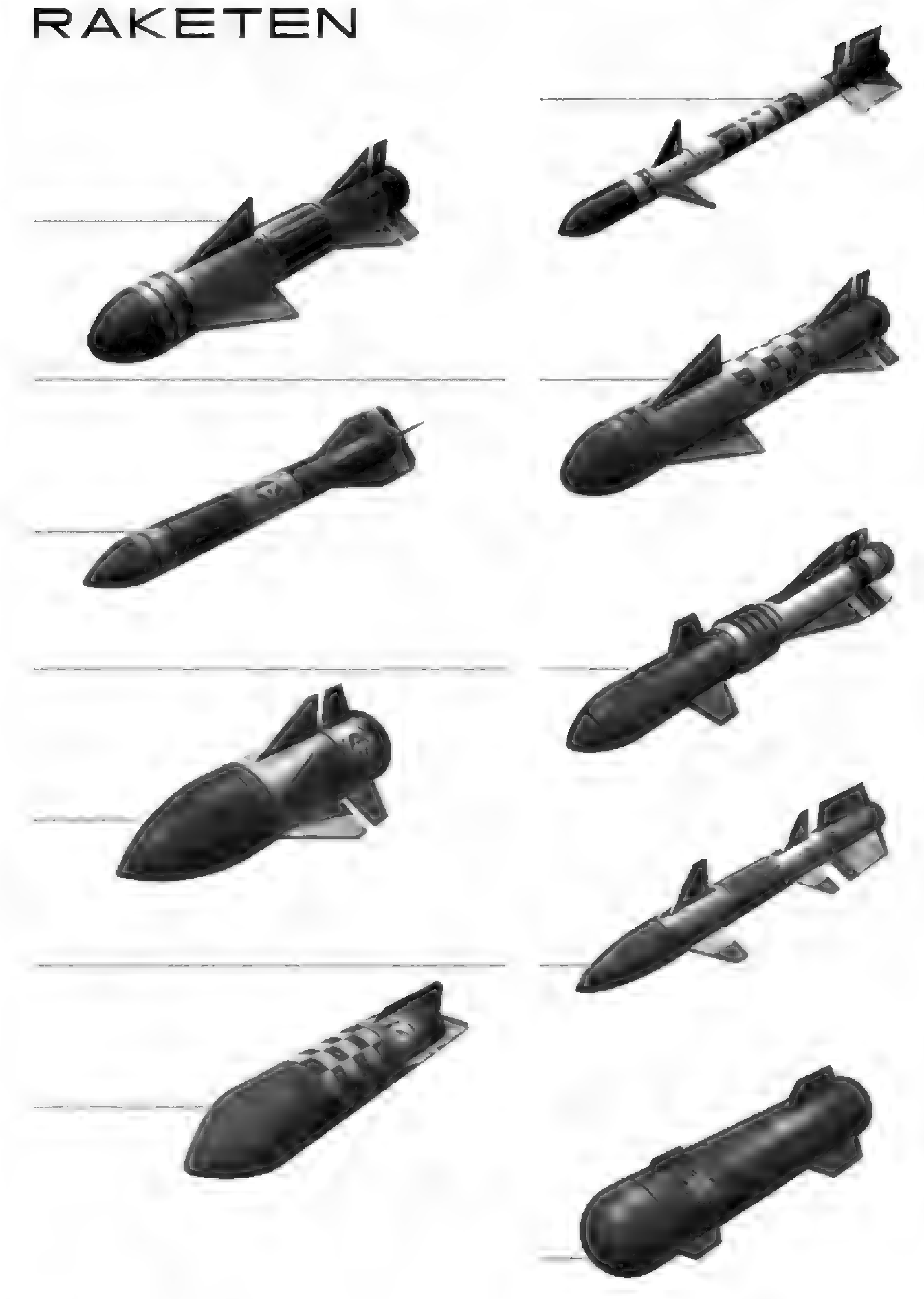
Disrupter-Rakete DISR
Diese hinterhältige Rakete setzt beim Auftreffen die elektrischen Systeme des Ziels außer Gefecht und macht es damit zur leichten Beute.

Banshee-Rakete BANS
Diese auch als "Schildzerstörer" bekannte Waffe spricht für sich selbst. Mit ihrer Hilfe bleibt nicht mehr viel von der Schildstärke eines Gegners übrig.

Proximity-Rakete PROX
Hierbei handelt es sich um eine schlagkräftige Rakete, die nicht ein einzelnes Schiff aufs Korn nimmt, sondern alles in ihrem Detonationsradius in Mitleidenschaft zieht.

Stingray-Torpedo STIN
Ein schwerer Torpedo, der dazu gedacht ist, wo auch immer er auftrifft großen Schaden anzurichten. Nicht einmal Schlachtschiffe sind vor ihm sicher.

Hellraiser-Torpedo HELL
Ein riesiger Torpedo, randvoll mit Sprengstoff, dessen relativ geringe Geschwindigkeit durch seine enorme Zerstörungskraft ausgeglichen wird.



AUSRÜSTUNG

GESCHÜTZE



Stream-Laser STRE
Obwohl es sich hierbei um einen gewöhnlichen Laser handelt, hat er doch den Vorteil, sich schnell zu regenerieren und mit Ausnahme der größten Schiffsziele universell einsetzbar zu sein.

Volt-Laser VOLT
Durch seine Blitze aus beschleunigten Elektronenketten ist dies eine schlagkräftigere Waffe als der Stream-Laser, die sich effizient und effektiv im Nahkampf einsetzen läßt.

Flux Beam FLUX
Die erste aus einer Serie großer Laserkanonen. Dank Ihrer Hochleistungs-Trifluxoid-Generatoren verfügt sie über eine große Durchschlagskraft und verursacht größere Schäden.

Flux Beam MK II FLX2
Das weiterentwickelte Modell mit einer höheren Feuerrate und noch größerem Schadenspotential.

Stream-Laser MK II STR2
Die deutlichen Verbesserungen gegenüber der "Mk I"-Version machen diese verheerende Waffe zu einer ernstzunehmenden Bedrohung.

Masse-Ionen-Kanone MIOC
Diese Kanone arbeitet nicht mit Laserstrahlen, sondern mit schnellfeuernden dichten Ionenladungen. Die hohe Feuerrate ist verantwortlich für das große Schadenspotential, ohne zur Überhitzung zu führen.

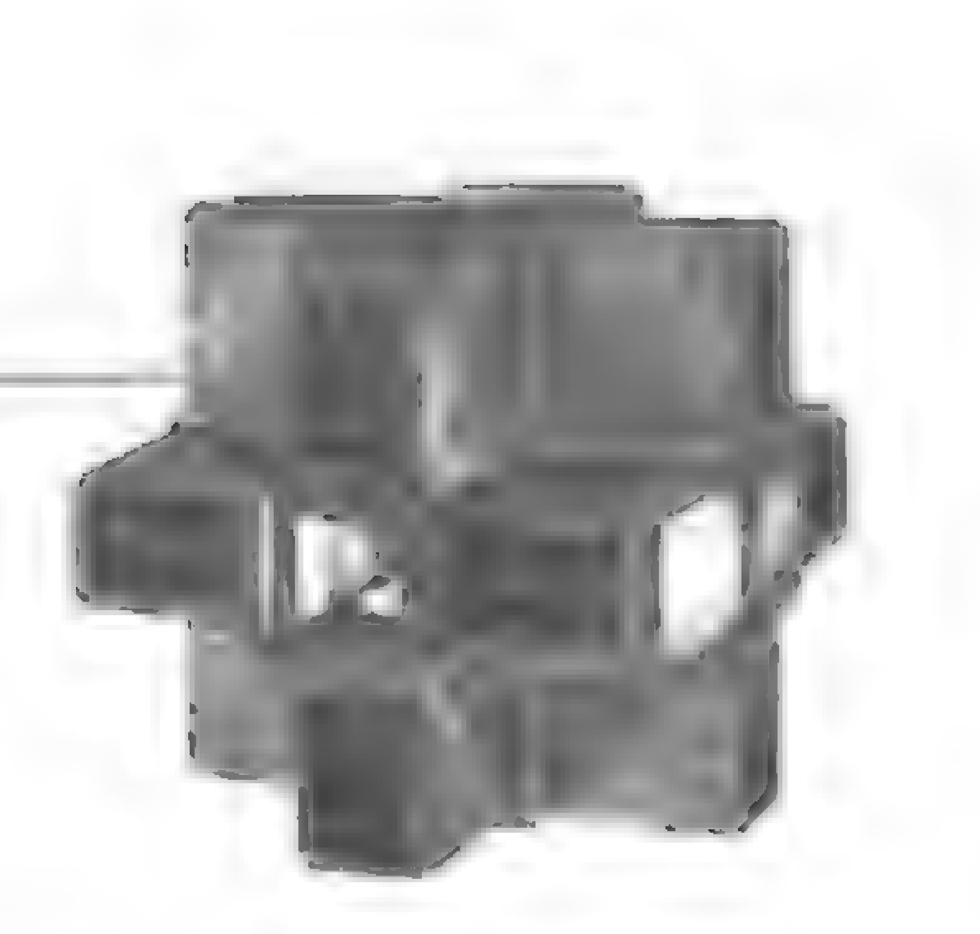
Kraven-Laser MK IV KRAV
Sozusagen die Mutter aller Laser, versehen mit einer unglaublichen Zerstörungskraft, die ausreicht, um es mit jedem Gegner aufzunehmen.

AUSRÜSTUNG

MINEN UND TÄUSCHKÖRPER

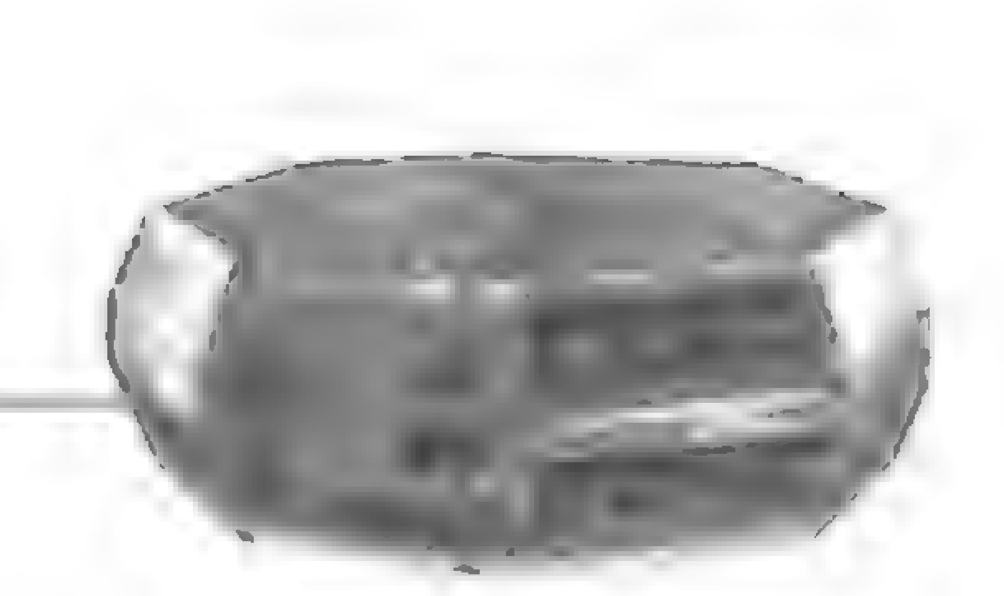
Hi-Ex Minen MIN1

Ein Werfer enthält 10 hochexplosive Minen, die besonders nützlich sind, um Verfolger auszuschalten.



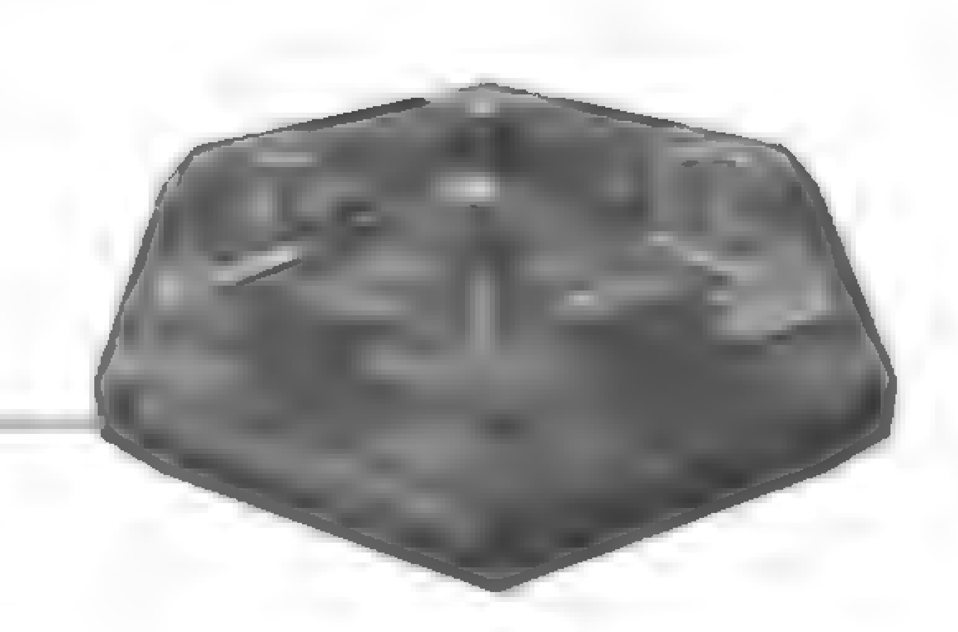
Annäherungsmine MIN2

Ein Werfer enthält 10 Minen, die bei Kontakt detonieren und großflächig Schaden anrichten.



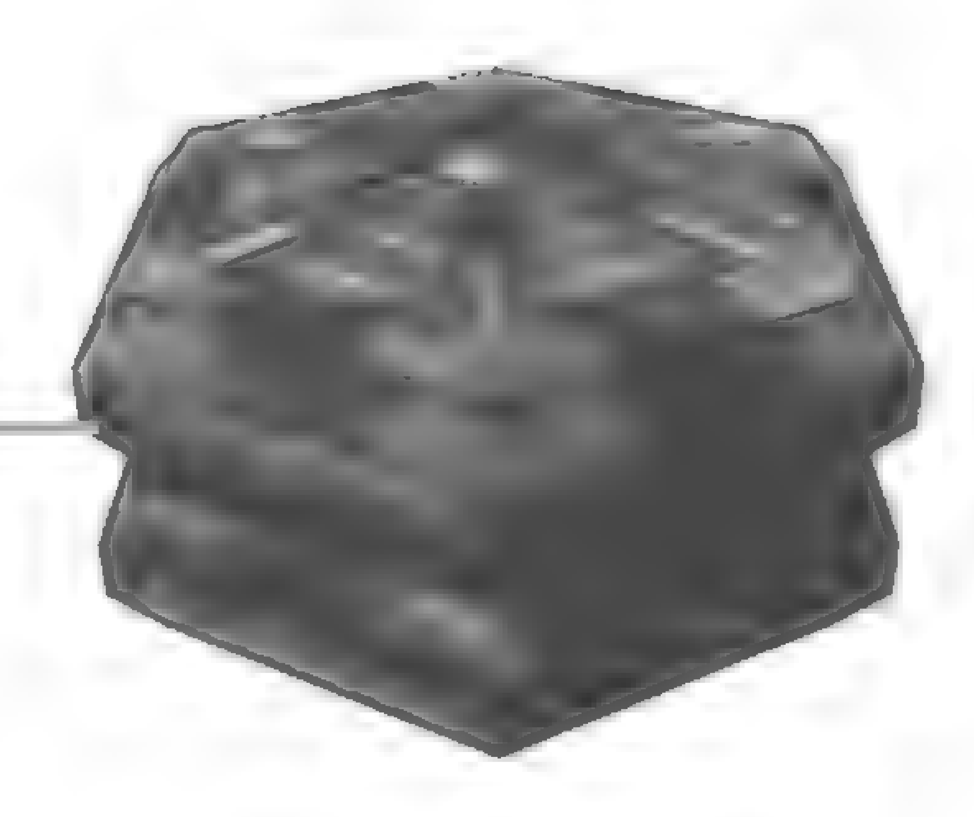
Virus-Minen MIN3

Ein Werfer enthält 10 Minen, die in der Nähe gegnerischer Schiffe ausgelöst werden müssen und diese für 5 bis 10 Sekunden völlig lahmlegen.



Täuschkörper MK I DEC1

Ein Werfer enthält 15 Täuschkörperminen, die ausgelöst werden, um auf das eigene Schiff abgefeuerte Raketen abzulenken. Die Erfolgsrate beträgt 50%.

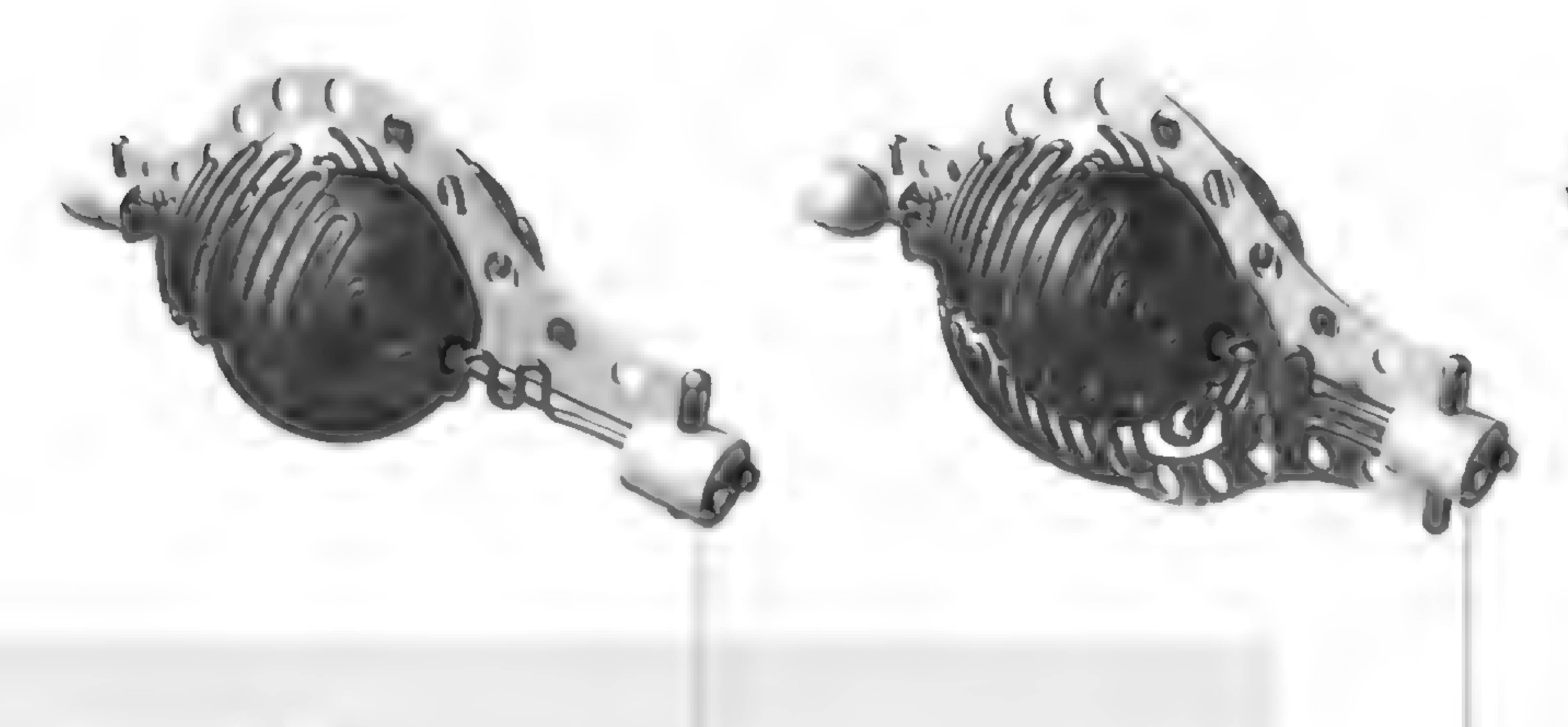


Täuschkörper MK II DEC2

Ein Werfer enthält 15 Täuschkörperminen, die abgesehen von der auf 75% verbesserten Erfolgsrate dem Modell MK I gleichen.

AUSRÜSTUNG

MODULE



Kühleinheit MK I CUL1
Fangen Ihre Laser in der Hitze des Gefechtes an zu schmelzen? Diese Kühleinheit sorgt für eine verbesserte Hitzeableitung. Die Kühlrate wird dadurch um 30% verbessert.

Kühleinheit MK II CUL2
Piloten, die Ihren Finger immer am Abzug haben, brauchen dieses verbesserte Kühlsystem, das die Kühlrate um 50 % steigert.

Kühleinheit MK III CUL3
Für solche Tage, an denen man sich vor lauter Gegnern kaum retten kann, sorgt dieses Kühlsystem dafür, daß Ihre Laser nicht schlapp machen. Die Kühlrate wird um 110% angehoben.

Kühleinheit MK IV CUL4
Viel Feind, viel Ehr - dieses Super-Kühlaggregat ist das Beste vom Besten. Die Kühlrate schnellt damit auf 150%.

Selbstreparatureinheit MK I ARU1
Diese Einheit repariert jeden Schaden, den Ihr Schiff hinnehmen muß. Das System arbeitet zwar langsam, aber dafür auch während des Fluges. Die Panzerung läßt sich damit jedoch nicht reparieren.





Warp-Schilde WARP

In brenzligen Situationen baut dieses System leider nur für kurze Zeit einen starken Schutzschild auf.

Nachbrenner-Booster MK I AEM1

Dieses System verleiht Ihrem Schiff etwas mehr Schubkraft, wenn die Nachbrenner zugeschaltet werden. Die Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit wird dadurch um 10% angehoben.

Nachbrenner-Booster MK II AEM2

Wenn Ihrem Nachbrenner der richtige Biß fehlt, dann werden Sie an diesem System Ihre helle Freude haben. Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit nehmen dadurch um 20% zu.

Nachbrenner-Booster MK III AEM3

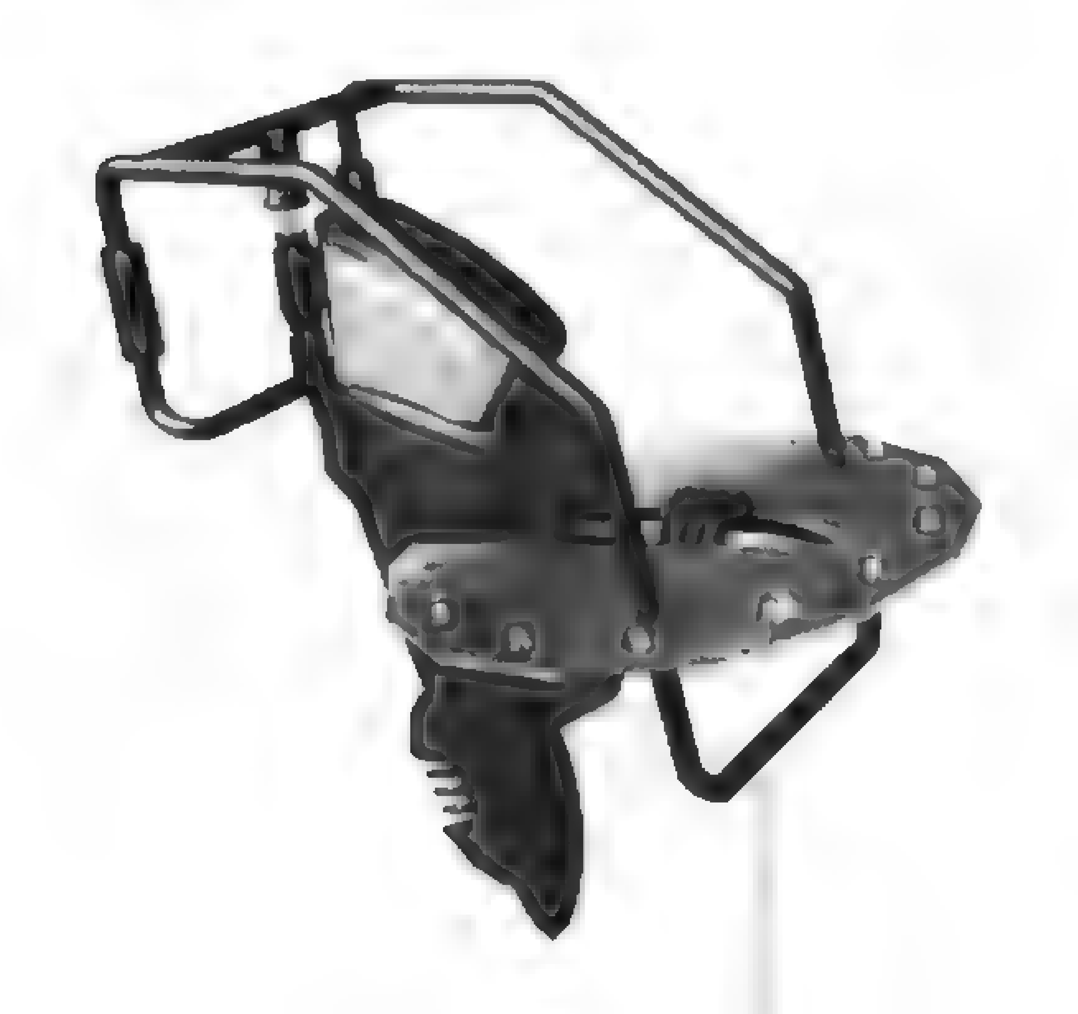
Durch dieses Nonplusultra unter den Triebwerkserweiterungen wird bei zugeschaltetem Nachbrenner eine Steigerung der Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit um 30% erzielt.

Selbstreparatureinheit MK II ARU2

Dieses brandneue System ist in der Lage, die gleichen Reparaturen wie das Vorläufermodell viel schneller durchzuführen. Für die Panzerung ist es ebensowenig zu gebrauchen.

AUSRÜSTUNG

MODULE





Schildgenerator-Verstärker MK I SEM1
Schilde können normalerweise einiges wegstecken. Mit diesem System verbessert sich die Regenerationsrate um 50%, was Ihr Schiff vor so manchem Schaden zu bewahren hilft.

Schildgenerator-Verstärker MK II SEM2
Der "Mk II"-Verstärker sorgt dafür, daß sich die Schilde nach einem Angriff um 75% schneller regenerieren.

Schildgenerator-Verstärker MK III SEM3
Schneller als mit diesem System können Sie die Schilde Ihres Schiffes nicht regenerieren lassen. Wenn Sie einen Treffer hinnehmen müssen, wird die volle Schildstärke dank der um 100% verbesserten Regenerationsrate in Null Komma nichts wieder erreicht.

BSE-Virusüberträger MK I BSE1
Ein binärer Virusüberträger, durch den ein Computervirus zusammen mit dem ID-Signal des Schiffes übermittelt wird. Infizierte Gegner werden dadurch kurzzeitig kampfunfähig.

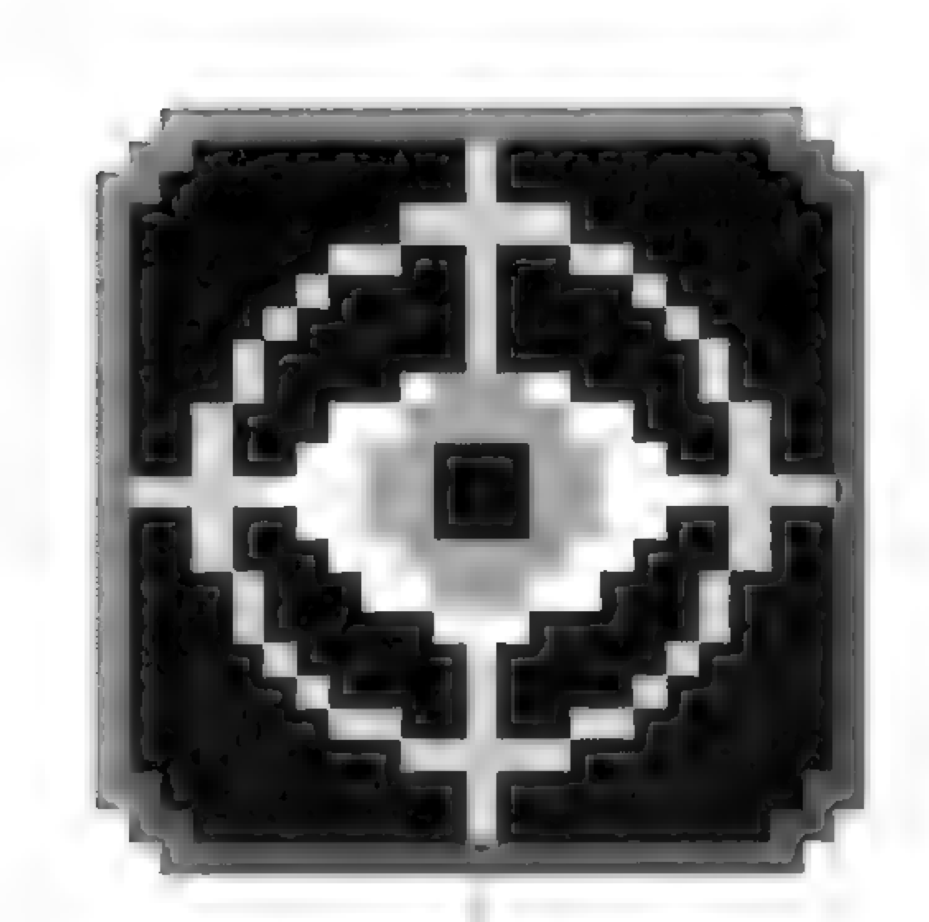
BSE-Virusüberträger MK II BSE2
Auch dieses System übermittelt einen Computervirus zusammen mit dem ID-Signal des Schiffes. Die Wahrscheinlichkeit ist höher, daß ein Gegner infiziert und für eine Weile außer Gefecht gesetzt wird.



AUSRÜSTUNG

MODULE







Blindfire-Zielhilfe BLFI
Hierdurch leuchtet Ihr Zielsucher auf, sobald Ihre Geschütze das Ziel treffen können, so daß der Pilot genau weiß, wann er feuern muß.

"Zurück zum Absender" Anti-Raketen-System RTS
Wenn eine Rakete Sie aufs Korn genommen hat, gibt Ihnen dieses System eine gewisse Chance, die Rakete postwendend an den Absender zurückzuschicken.

Signalfilter VFLT
Ein hochentwickeltes Immunsystem, das Sie mit einer 50%igen Erfolgs-Chance vor nahezu allen bekannten Viren schützt.

Nuke 'Em NUKM (Atomsprengkopf)
Diese intelligente Bombe zerstört alle kleinen Schiffe in einem bestimmten Umkreis und richtet bei größeren Schiffen einen beträchtlichen Schaden an.

ANLAGEN





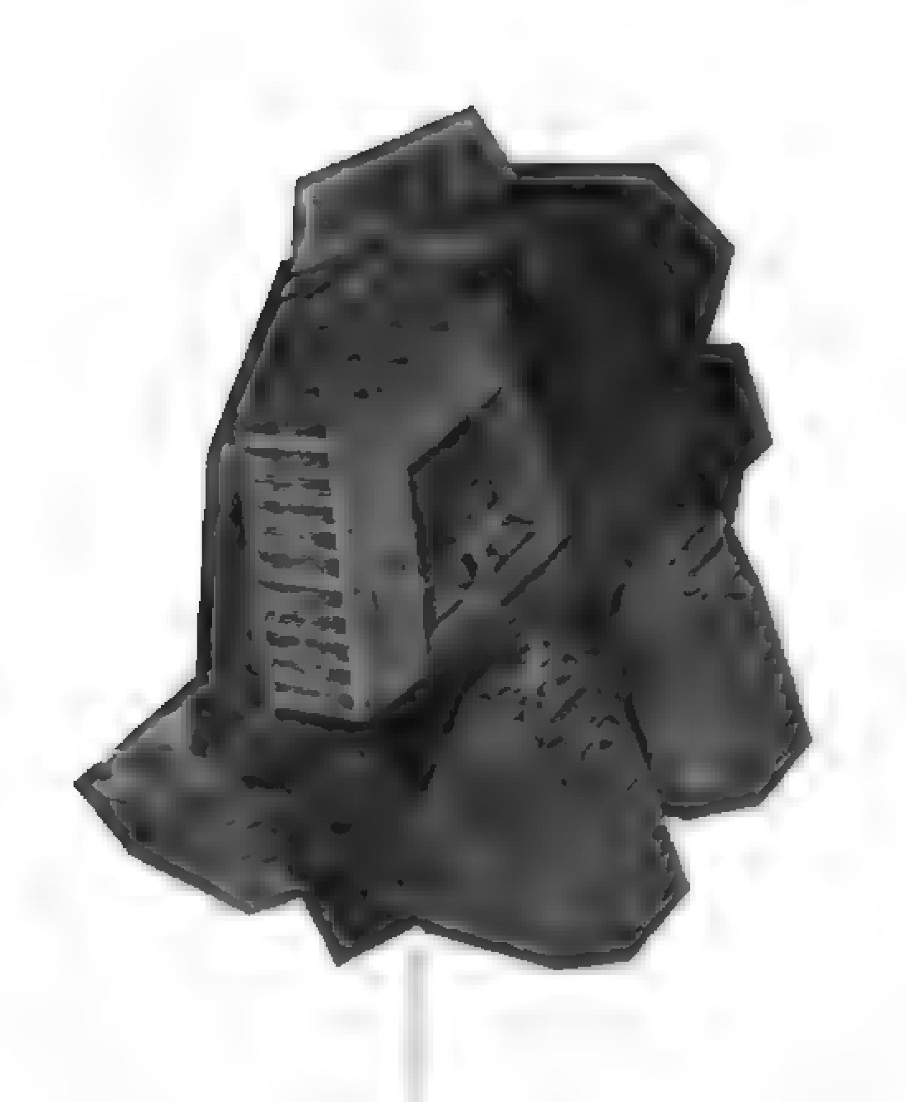
Superstation SUPE
An dieser autarken Superstation können Sie Ihr Schiff reparieren lassen, Ausrüstung erwerben und mit Waren handeln.

Handelsstation COMM
Möchten Sie mit Waren handeln, ohne auf einem Planeten landen zu müssen? Dann sind diese Vorposten genau der richtige Platz für Sie.

Ausrüstungsstation EQUI
Sind Ihnen gerade die Instrumente der Zerstörung ausgegangen? Kein Problem, der Nachschub ist auf diesen "Vernichtungssupermärkten" garantiert.

Laboratorien LBTY
Von diesen Einrichtungen sind viele über das ganze Weltall verstreut. Sie arbeiten hauptsächlich für Konzerne und Institutionen im Bereich der wichtigen Schwerelosigkeitsforschung.

Reparaturstation REPA
Mußten Sie Flakfeuer einstecken? Auf einer der vielen Reparaturstationen in allen Systemen können Sie Ihr Schiff wieder zusammenflicken lassen.









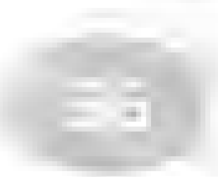
Kappa Labs KAPP
Die Kappa Labore wurden als ein Außenposten des gigantischen wissenschaftlichen Forschungskonglomerates KBRG von Hephaestus gebaut. Dort werden Lebenserhaltungs- und andere Raumfahrtsysteme in einem annähernden Vakuum getestet.

Navigationsboje NVPT
Diese Bojen sind ortsfeste Sender, die alle Hauptrouten im Tri-System markieren und es Raumschiffen ermöglichen, sich problemlos auf den Weltraumstrecken zurechtzufinden.

Chirichan Piratenstation PIR2
Näher betrachtet handelt es sich hierbei um einen Stützpunkt ziemlich leichtgewichtiger Karriere-Krimineller, die sich eher als Computer-Hacker und Betrüger betätigen, als an gewälttätigen Raubüberfällen und Angriffen teilzunehmen. Lassen Sie sich jedoch dadurch nicht täuschen; diese Basis wird von einer hochentwickelten automatischen Überwachungstechnologie der jüngsten Generation verteidigt.

Sprungtor JUMG
Aufgabe dieser künstlichen Wurmlöcher im Weltall ist es, gegen eine geringe Gebühr einen schnellen Wechsel zwischen den drei Systemen zu ermöglichen.

Kiowan-Piratenstation PIRA
Hauptquartier des hinterhältigen Kybernetik-Piratenclans.



VERSCHIEDENES







Laserturm LASE
Diese Laserstellungen in den Tiefen des Weltalls können sowohl von neutralen als auch feindlichen Elementen kontrolliert werden. Nähern Sie sich daher mit äußerster Vorsicht.

Raumanzug SPST
Bei diesem Raumanzug handelt es sich um ein ziemlich antiquierten Ausrüstungsgegenstand, der jedoch immer noch für Reparaturen und zum heimlichen Entern eines Schiffes geeignet ist. Allerdings kann es dabei recht kalt und sehr gefährlich werden.

Satellit SATE
Piloten müssen diese hauptsächlich für Kommunikationszwecke benutzten Satelliten immer im Auge behalten, um gefährliche und oftmals fatale Kollisionen zu vermeiden.

Rettungskapsel ESCA
Diese unbewaffneten, nur für Notsituationen gedachten Rettungskapseln halten einen Menschen ein paar Tage am Leben, bis sich ein Schiff erbarmt, ihn aufzunehmen. Die meisten Modelle verfügen zwar über eine Funkanlage, nicht jedoch über einen Antrieb.

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Original-CD an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Euroscheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift und eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen

Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.

MITWIRKENDE

Produzent und Regisseur	Erin Roberts

Programmierung

Spielprogrammmierer	Paul 'Yosser' Hughes
3D-Programmierer	Brian 'Aqham' Marshall
Spielprogrammierer	Tony 'The Count' Stockton
Künstlerische Gestaltung und Design	
3D-Grafiker undSpielobjektdesigner	Chris Battson
3D-Grafiker undSoftware/Hardware-Ingenieur	Dan 'Starsky' Blackstone
Grafik-/Informationsdesigner	Paul Chapman 'Stitch'
3D-Grafiker undSpielobjektdesigner	Michael P. Cottam
Assoziierter Spieldesigner	Lawrence 'Skeletor' Doyle
3D-Grafiker undSpielobjektdesigner	Nick 'Mushroom Head' Elms
3D-Grafiker/Animator	Mark Goldsworthy 'The Master'
Spielregie undBüromanager	Nick 'Dr G' Goldsworthy
Künstlerischer Leiter	Adam 'Headfirst' Medhurst
Künstler/Designer	Phillip Meller 'El Loco'
3D-Grafiker undSpielobjektdesigner	John Miles
Ursprünglicher Haupthandlungsentwurf	Simon Elms
Ursprünglicher Haupthandlungsentwurf	David Thomas
Assistent Produktionsdesign	Darren 'Lurker' Tuckey
Assistent Produktionsdesign	Julian 'Sickboy' Glover
EA Kanada Tools Group	Frank Barchard, Gerry Shaw, Yggy King, Laurent Ancessi

Spieltester	Jonathan 'The Kid' Brain, Matt Price, Darren King, Darren Potter, Rob Charlish

Musik und Sound

Filmmusik:	
Komponist:	Ray Shulman
Produziert von:	Ray Shulman und Chris Nicholls
Spielmusik:	James Hannigan
Interaktiver Sound:	Nick Laviers
Musik während der Landungen und dem Abspann:	
Komponist:	James Hannigan
Produziert von:	Chris Nicholls
Soundeffekte und Dialoge:	Nick Laviers, Adele Kellett, Bill Lusty, Chris Nicholls, Ashley Richardson
Dokumentation	Matthew Miles Griffiths, Paul Chapman, Richard Johnstone
Dokumentationslayout	Paul Chapman, Caroline Arthur
Marketing	Ann Williams
Deutsche Übersetzung	Rolf D. Busch, Thomas Holle, Karin Schattmann
Qualitätssicherung	Udett Schaffrath, Lars Berenbrinker, Michael Lothmann
Tester des Deutschen Handbuchs	Michael Lothmann
Produktion	Rachel Holman
Verpackungsgestaltung	Paul Chapman, Caroline Arthur
Besonderer Dank an	Lucy Baile, Patrick Bradshaw, Tamara Burke, Alex Carloss, Andrea Griffiths, Peter Larsen, Jason Lord, Annabel Roose, David Wilson

Film-Mitwirkende

Erster stellvertretender Regisseur:	John Dodds
Zweiter stellvertretender Regisseur:	Mark Ingram
Dritter stellvertretender Regisseur:	Zoe Moore
Produktionskoordinatorin:	Lisa Parker
Produktionsassistent:	Richard Walker
Produktionsbericht:	John Sargent

Produktionsberichtsassistenten:	Lara Sargent, Matthew O'Toole
Regieassistenzpraktikanten:	Virginia Murray, Asha Radwan
Regieassistenzpraktikanten/Fahrer	Alex Boden, Christian Dixon
Hilfskräfte:	Jack Ross, Andy Barrett
Choreograph:	Ian Rudgewick Brown
Casting-Assistent:	Manuel Puro

SCHAUSPIELER

Alberto Fossa:	John Rowe
Angus Santana:	Jonathan Chesterman
Tantchen Maria Gabriel:	Mary Tamm
Attentäter Nr. 1:	Ade Sapara
Attentäter Nr. 2:	Farimang Singateh
Attentäter Nr. 3:	Amanda Pays
Attentäter Nr. 4:	Su-Lin Looi
Bernice Barlow:	Nadia Cameron
Bill Madox:	Bob Goody
Gesegneter Bietender 1	Jeremy Arnold
Gesegneter Bietender 2	Martine Hubner
Kapitän der Canera:	David McCallum
Steuermann der Canera:	Don Warrington
David Hassan:	Christopher Walken
Dimitri Avignoni:	Kevork Malikyan
Dr. Frevel:	Hetty Baynes
Dr. Loomis:	Douglas Fielding
Fark:	John Vernon
Hal Taffin:	Steven Crossley
Holographische Lady:	Stasha French
Empfangschef des Hospitals:	Lynn Thompson
Hugo Carmichael:	Nick Hutchison
Hugos Angreifer:	Stephen Jenn
Jan Mitorr:	John Boswall
Joe, der Barkeeper:	John Hurt
Kronos:	Derek Lea
Lev Arris:	Clive Owen
Lord Mike Vonx:	Eric Carte
Louisa Philips:	Liana Bridges
1. Mann - Kronos' Schiff:	Nizwar Karant
2. Mann - Kronos' Schiff:	Thomsa Craig
Galaktischer Gourmet-Portier:	Stephen Bent
Melissa Banks:	Mathilda May
Nelson Ramirez:	Nadim Sawalha
Nachrichtensprecherin:	Daphne Cheung
Gefängnispolizeibeamter:	Bruce Byron
Ralph McCloud:	John Francis
Reggie Bray:	Tim Pearce
Rhinehart:	David Warner
Zweiter Beamter:	Nichola Cordey
Temessa Ames:	Nadia Sawalha
Onkel Kashumai:	Brian Blessed
Empfangsdame bei Shernikov:	Nicola Jefferies
Xavier Shondi:	Jürgen Prochnow

Stimmen:

Schiffscomputer:	Dani Behr
Weibliche Weltraumkommunikationsstimme:	Jessica Martin
Männliche Weltraumkommunikationsstimme:	Keith Wickham

Filmmitwirkende

Casting	Jeremy Zimmerman.
Schnitt	Andy Walter.

Musik	Ray Shulman.
Bild	Rex Maidment.
Drehbuch von	Diane Duane.
Zusätzliche Dialoge von	Peter Milligan.
"Live Action"-Produzent	David Harrington.
"Live Action"-Regisseur	Steve Hilliker.
"Live Action"-Co-Produzent	Michele Camarda.

CREW

Scriptgirl:	Julie Robinson
Verantwortliche Künstlerische Leitung:	John Hill, Jan Spoczynski
Künstlerische Leiter:	Felicity Joll, David Walley
Stellvertretende Künstlerische Leiterin:	Juliette Concannon
Storyboard-Künstler:	Bob Harvey
Entwürfe:	Richard McManan-Smith, Philip Harvey
Bauten:	Bob Williams, Philip Billingham
Requisite:	Paul Emerson
Produktionseinkäufer:	Duncan W. Wheeler
Kostümrequisite:	Joe Malone, Mark Bevan
Aushilfsrequisiteur:	Paul De Csernatoni
Requisiteurassistent:	Steve Smith
Scharfsteller:	Keith Broome
Klappenbediener:	Mark Maidment
Grip:	Peter Myslowski
Steadicam-Kameramänner:	Nigel Kirton, Alf Tramontin
Fahrer:	Lol Smith, Alan Bradshaw
Caterer:	The Mobile Mouthful
Standfotograph:	Spike Watson
Schnitt-Assistent:	Ben Isaacs
Video-Nachproduktion:	The Frame Store
Regisseur der Video-Spezialeffekte:	Tim Osborne
Operators:	Tim Greenwood, Chris Mortimer
VT-Schnitt:	Adam Windmill
Schablonenkünstler:	George Roper
Telecine-Künstler:	Gary Szabo
Koodination der Videonachbearbeitung:	Lottie Cooper
Ausstattung zur Verfügung gestellt von:	DGW
"Live Action"-Soundgestaltung:	Paul Hamblin, Graham Headicar
Vorarbeiter:	Joe Ryan
Elektrikerassistent:	Mark Clark
Elektriker:	Steve Senior, Darren Harvey, Richard Potter, Terry Montague
Sound:	Richard Flynn
Mikrofonbediener:	Andy Moffat
Assistenz Kostümdesign:	Janet Moira
Garderobenassistenten:	Michael Mooney, Karen Jackson, James Pavlou, Tabitha Doyle, Rose Goodhart
Maske und Haardesign:	Joan Hills
Maske und Haarkunst:	Sally Harrison
Maske:	Melissa Lackersteen
Kronos' Prothetisches Make Up:	Nick Dudman
Maske/Frisuren:	Carol Cooper, Maureen Hannaford-Naisbitt
Spezial U.V-Make-Up/Frisuren:	Carolyn Cowan
Konstruktionsmanager:	Steve Bohan
Konstruktionsmanager/Leitender Zimmermann:	Dave Pearce
Zimmermann:	Dave Lowery
Bühnenarbeiter:	Derek Whorlow, George King
Maler:	Brian Morris
Bereitschaftszimmermann:	Mark Brady
Bereitschafts-Kabelträger:	Gordon Humphrey
Stunt-Koordinator/-Arrangeur:	Nick Gillard
Stuntmen:	Ray De-Haan, Andreas Petrides, Riky Ash, Marc Cass, Joss Gower, Derek Lea,

	Guy List, Nick Gillard
Leiter Soundeffekte (SFX):	Stewart Brisdon
SFX-Techniker:	John Van Der Pool, Ian Lowe
Krankenschwester:	Clare Litchfield



Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6
52076 Aachen, GERMANY